EDITORA ESCALA

DIRETOR: Hercílio de Lourenzi

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSULTORES

Ivan Battesini

Francisco Motta

Tarcísio Motta

Marco Aurélio T. Saito

Donizete de Paula

Colaboradores
Fabio Santana de Souza (Jogos)
Mário Câmara (multimídia)

Direção de Arte
Walquiria Panicacci

Diagramação
Walquiria Panicacci

Capa
Rogério Fantin

Bureau
QUADRA

Distribuição
DINAP

C.L. Artes Gráficas-7897-6556

GAMERS

É uma publicação mensal da Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones:(011)266-3166 - (011)265-1127
ISSN 1413-1471

# EDITORIAL

Oba! Férias. Depois de penar um semestre inteiro, nada melhor do que muito tempo de folga para poder curtir o game preferido. E não vão faltar novidades, se bobear não dá nem para terminar Super Mario RPG que você vai conferir passo a passo aqui na sua Revista preferida.

Enquanto o Nintendo 64 vai sendo o comentário do momento com seus previews alucinantes, mais uma vez tiramos o chapéu para os menos poderosos 32 Bits. Babe com Street Fighter 2 Movie, The King of Fighters 95 ou Panzer Dragon 2 para Saturn. Divirta-se a valer com Jumping Flash para o Playstation ou Rock Man 3 para os dois sistemas.

Só para manter a linha, trouxemos mais uma vez, do começo ao fim, um jogo de impressionar os desprevinidos. Cuidado! Estamos falando de Residente Evil, já considerado por muitos como o melhor jogo do ano.

Neste número você também confere as novas de Magic: The Gathering, se delicia com dicas quentíssimas, além de ficar por dentro do que está pintando aqui e lá fora. Com tudo isso, não vai sobrar tempo para pensar em escola ou falta do que fazer nestas férias. Start. Envie suas cartas para a Editora Escala. Rua Estela Borges Morato, 573 - bairro do Limão - São Paulo - S. P. Cep 02722-000.

# ÍNDICE

SEÇÕES

# GAME NEWS

## E3 - O Show dos Eletrônicos em Los Angeles

A E3 (Electronic Entertainment Expo) deste ano foi animal. O evento rolou em Los Angeles, do dia 16 a 18 de maio e foi um verdadeiro Show. Gigantes como a Sega, Nintendo, Sony, Capcom, Acclaim, Midway e várias outras softhouses mostraram seus produtos. O evento marcou a estréia do Nintendo 64 nos States e não deu outra, Super Mario 64 foi a sensação da feira.

O game apavora, gráficos em 3D perfeitos, você não vê os pixels dos objetos, mesmo estando no zoom máximo, o som também impressiona, pelo motivo do game ser em cartucho e ter uma qualidade sonora de CD. O Joystick do Nintendo 64 se mostrou eficiente, se adapta muito bem à mão e os botões são bem localizados, além do seu 3D Stick, que permite uma jogabilidade jamais vista. Todos ficaram babando com a potência do novo console de 64 bits da Nintendo. Outros games mostrados para o Nintendo 64 foram Pilotwings, Shadows of the Empire, Wave

Tipos estranhos é o que não faltou, olha só o cara metido à Duke Nukem junto com uma linda garota.

Olha aí o Saturn pronto para navegar pela Internet, com Modem e teclado.

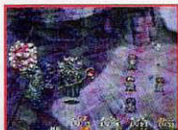
Race 64, Blast Corps, Cruisin' USA e Killer Instinct 64. A Sega também mostrou que está com tudo apresentando Nights e Sonic X-Treme, dois games que vão fazer a cabeça da galera que possui um Saturn. Nights será o primeiro game que utilizará o novo joystick da Sega, com funções parecidas com o do Nintendo 64. O game é no estilo aventura 3D, como Super Mario 64, os gráficos são maravilhosos, os cenários e personagens totalmente em 3D são texturizados em tempo real. Além de vários outros jogos, a Sega também mostrou o Kit para Internet no Saturn e o seu novo controle, que além de Nights, será utilizado também para Sonic X-Treme, Virtual On e outros. O Kit para Internet já está sendo vendido no Japão, mas lá o Modem é de 14.400 bps (bytes por segundo) e nos States o Modem será de 28.800 bps, isto significa um acesso muito mais rápido. A Sega também mostrou várias conversões de Arcades para o Saturn, como Virtua Cop 2, Fighting Vipers, Virtual On, mas nada de Virtua Fighter 3 ou Daytona Remix. A

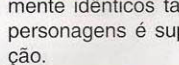
Crash Bandicoot foi a sensação no estande da Sony.

Sony também estava detonando com os novos games para Playstation. O destaque foi Crash Bandicoot, mais um game de aventura em 3D no estilo Super Mario 64. Os gráficos estão maravilhosos e a animação dos personagens é impressionante. Outros games que se destacaram foram Destruction Derby 2, WipeOut XL, Tobal Nº 1 e Twisted Metal 2. A Capcom também fez sua aparição com Street Fighter Alpha 2, Marvel Super Heroes, Major Damage e Werewolf: The Apocalypse. É uma pena que a próxima E3 será só no ano que vem, pois o evento foi um verdadeiro arraso para qualquer game maníaco.

# PREVIEWS

**Saturn**
**Lunar: The Silver Star Story - Working Designs**
**RPG - CD**
**Previsto para agosto no Japão**

Lunar era o melhor RPG para Sega CD, até chegar a continuação que superou o original e até hoje, é um dos melhores RPGs de todos os tempos. Agora o game segue a tendência e chega ao Saturn. Com a potência de um console de 32 bits, o game promete ter gráficos surpreendentes e um som ainda melhor. A história será baseada no primeiro game e terá os mesmos personagens e também alguns novos. Espera-se também um ótimo enredo.

**Saturn**
**Virtua Cop 2 - Sega**
**Tiro - CD**
**Previsto para outubro nos States**

A continuação do game de tiro mais animal dos últimos tempos, que já está estourando nos Arcades, finalmente vai ganhar a sua versão para Saturn. Virtua Cop 2 tem muito mais ação e emoção que a primeira versão, com perseguições de carro e tudo mais. E toda esta ação foi convertida com um grande nível de perfeição na versão Saturn. Os gráficos estão praticamente idênticos também, a movimentação dos personagens é super realista e flui com perfeição.

**Saturn**
**Magic the Gathering - Acclaim**
**Estratégia - CD**
**Previsto para novembro nos EUA**

O card game que já virou mania no mundo inteiro finalmente ganha a sua versão para video games. A Acclaim promete uma grande proximidade com o estilo de jogo de MtG. Você assume o papel de um mago que invoca criaturas para acabar com os magos inimigos. Há também, uma infinidade de magias para serem usadas. Os veteranos em MtG vão ficar impressionados com a proximidade do card game. Por exemplo, as criaturas terão enjôo de invocação. Habilidades como travessia de terreno também serão usadas. Cada criatura terá uma aparência bem próxima da carta em que ela foi baseada. É para Magic maníaco nenhum botar defeito.

**Saturn**
**Toshinden URA - Takara**
**Luta - CD**
**Sem previsão de lançamento**

Má notícia: Toshinden 2, que ia ser convertido do Playstation para Saturn, foi cancelado. O motivo disso é que a Takara resolveu produzir uma versão exclusiva para Saturn, Toshinden URA. Ao invés de tentar imitar as versões do Playstation, o game vai utilizar as capacidades do próprio Saturn. Espera-se algo próximo à Virtua Fighter 2 em matéria de gráficos. Os cenários serão totalmente em 3D, haverá novos personagens e possivelmente um Story Mode. Fãs de Toshinden, fiquem atentos.

**Saturn**
**Magic Knight Rayearth - Working Designs**
**RPG - CD**
**Previsto para agosto no Japão**

Luci, Marine e Anne foram convocadas pela Princesa Esmeralda para salvar o mundo de Zephir, que está dominado pelas forças malígnas do poderoso feiticeiro Zagar. É aí que começam as aventuras das Guerreiras Mágicas de Rayearth, que já está fazendo o maior sucesso nas telinhas do Brasil e que agora ganha um game para Saturn. O jogo é no estilo Secret of Mana, com gráficos bem detalhados e um som chocante (a música da apresentação é realmente demais). Você vai detonar com magias animais, armas que evoluem e muito mais.

**Saturn**
**Nights - Sega**
**Aventura 3D - CD**
**Previsto para agosto nos States**

Nights está sendo desenvolvido pelos criadores de Sonic, e promete ser um dos games mais arrasadores de todos os tempos. Você controla Elliot ou Claris, dois jovens cheios de imaginação que devem salvar Nightopia das mãos do Líder do Pesadelo e fazer com que os bons sonhos triunfem sobre os pesadelos. Durante a aventura você encontrará Nights, o personagem principal do jogo, e poderá voar pelos mundos 3D. O game usa e abusa de toda a capacidade dos 3 processadores de 32 bits do Saturn, proporcionando mundos enormes totalmente em 3D e personagens texturizados em tempo real. Nights será o primeiro game a utilizar o novo Analog Joystick desenvolvido pela Sega, que permitirá uma jogabilidade jamais vista.

**Saturn**
**Sonic X-Treme - Sega**
**Aventura 3D - CD**
**Previsto para novembro nos States**

Finalmente. Depois de muita, muita espera, Sonic chega ao Saturn em um game super inovador. Esqueça todas as aventuras que Sonic já viveu, agora o negócio é diferente. Agora é tudo em 3D, seguindo a nova tendência do momento. Sonic deve se aventurar pelos novos mundos detonando os inimigos que estão ainda mais malvados, mas Sonic também evoluiu, com novos movimentos como jogar as argolas nos inimigos (não sei porque ele carregava todas aquelas argolas antes). O som também será arrasador, como já é característica dos games do Sonic. Depois de toda esta demora, o porco-espinho azul da Sega vai estrear com tudo na geração 32 bits.

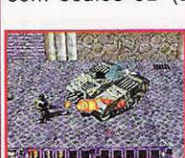
**Saturn**
**Fighting Vipers - Sega**
**Luta - CD**
**Previsto para outubro nos States**

Mais um game de luta em 3D que vem diretamente dos Arcades para o Saturn. Você escolhe entre 8 lutadores que têm suas próprias armas, algumas até estranhas como Skates e Guitarras, e armaduras também. Com combos animais, você pode quebrar a armadura do adversário e deixá-lo mais vulnerável aos seus golpes. Os gráficos estão próximos ao Arcade e são parecidos com Virtua Fighter 2.

**Saturn**
**Decathlete - Sega**
**Esportes - CD**
**Previsto para outubro nos States**

Esta é a mais nova criação da Sega, um game de esporte todo em 3D. Você escolhe entre atletas de vários países e deve passar por diversas provas. Ainda sabe-se muito pouco sobre este game, mas pelos gráficos já dá para notar que vem coisa boa por aí.

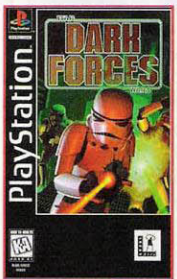
**Saturn/Playstation**
**Contra: Legacy of War - Konami**
**Ação - CD**
**Previsto para dezembro nos States**

Contra é dos maiores clássicos da Konami (junto com Castlevania e Gradius) e não podia deixar de ter uma continuação nos consoles da nova geração. O game tem gráficos em 3D (assim como 90% dos outros games de 32 bits), com toneladas de inimigos gigantescos e armas que não acabam mais, é adrenalina pura. Tem ainda um modo especial para jogar com óculos 3D (aquele com uma lente azul e outra vermelha).

**Playstation**
**Kumite: The Fighters Edge - Konami**
**Luta - CD**
**Previsto para dezembro no Japão**

Mais um game de luta poligonal? Não. Este não é apenas mais um game de luta poligonal. A Konami inovou, e conseguiu um nível de realismo tão grande que os ferimentos causados pelas porradas aparecem nos lutadores. A textura muda quando o lutador toma uma porrada bem dada, dando efeitos de corte, arranhão ou até ferimentos profundos. Você escolhe entre dez lutadores, cada um com um estilo de luta diferente que combinam técnicas de artes marciais com armas. Cada movimento pode ser linkado para conseguir combos animais. Toda a movimentação flui em 60 frames por segundo. Este promete ser um dos jogos mais realistas de todos os tempos.

**Playstation**
**Tobal Number One - Squaresoft**
**Luta - CD**
**Previsto para julho/agosto no Japão**

A Squaresoft, autoridade máxima dos RPGs, está produzindo o seu primeiro game de luta, Tobal Number One. O game terá gráficos poligonais texturizados, personagens criados por Akira Toriyama (o criador de Dragon Ball) e muita porrada. Os caras responsáveis por Tekken 1 &2, Virtua Fighter 1 & 2 e Soul Edge foram contratados para produzir o game. A Square também é conhecida por suas excelentes trilhas sonoras e com Tobal não será diferente. Pouco se sabe sobre a jogabilidade do game, mas a Square não costuma pisar na bola.

**Playstation**
**Dark Forces - Lucasarts**
**Tiro - CD**
**Sem previsão de lançamento**

O game que fez e ainda faz o maior sucesso no PC, finalmente ganha a sua versão para Playstation. Dark Forces é um game de tiro no estilo Doom, com muitas fases, armas, passagens secretas e inimigos. O game fez muita gente esquecer Doom e ganhou vários adeptos no PC, vamos ver se o sucesso se repetirá no Playstation.

**Saturn/Playstation**
**Marvel Super Heroes - Capcom**
**Luta - CD**
**Previsto para dezembro nos States**

Um dos Arcades de luta mais badalados do momento é o Marvel Super Heroes da Capcom, que já foi confirmado para os consoles de 32 bits para o final do ano. Você escolhe entre os mais famosos heróis Marvel, como o Captain America, Hulk, Spiderman, Wolverine e também alguns vilões como Black Heart, Shuma Gorat, Juggernault e Magneto. Como já é tradição da Capcom, o game tem uma excelente jogabilidade, golpes arrasadores, um sistema de combos bem legal e muita diversão.

**Saturn/Playstation**
**Tomb Raiders - U.S. Gold**
**Adventure - CD**
**Previsto para novembro nos States**

Tomb Raider é um adventure super parecido com Resident Evil. Você controla Lara Croft, uma garota nada frágil, que tem mais armas e habilidades do que Indiana Jones e deve explorar os lugares mais malucos, como as pirâmides do Egito ou as ruinas dos Incas. Os gráficos são super detalhados e feitos totalmente em 3D.

# RAPIDINHAS

**Samurai RPG 32 Bits**
A SNK confirmou o lançamento de Samurai RPG para o Saturn, o game está para ser lançado no Neo Geo CD, mas a SNK não divulgou a data de lançamento para o 32 bits da Sega.

**Mais RPG da Capcom**
Depois de Breath of Fire 1 & 2 para Super NES, a Capcom resolveu fazer a continuação para os sistemas da nova geração. Em Breath of Fire 3, você vai controlar personagens 2D que vão interagir em um mundo totalmente em 3D. O game está previsto para Saturn e Playstation para dezembro.

**Darkstalkers novo na parada**
A Capcom já está trabalhando em Darkstalkers 3. Pouco se sabe sobre o novo Darkstalkers, mas já foi confirmado que o game continuará sendo em 2D.

**Duke Nukem em sua casa**
O game que está fazendo um sucesso enorme no PC, Duke Nukem 3D, será lançado para Saturn e Playstation neste final de ano pela GT Interactive.

**Dixie Kong em problemas**
Donkey Kong Country 3: Dixie Double Trouble já está saindo do forno. Nesta nova aventura, Dixie deve salvar Donkey e Diddy que se meteram em apuros, mas a macaquinha terá a ajuda de Kiddy Kong, um bebê gorila que detona os inimigos com o peso de seu "corpinho". O game utiliza uma tecnologia ACM mais avançada e terá gráficos ainda mais detalhados e também uma animação melhorada. DKC3 será lançado em novembro.

**Street Alpha 2 está chegando**
A segunda versão de Street Alpha está arrasando nos arcades e a Capcom já confirmou o lançamento das versões Saturn e Playstation para o comecinho de outubro.

# PRÓ-DICAS

## Captain Quasar

3DO

Recarregar Tudo

Quando você estiver em perigo, com pouca energia, sem munição e desesperado, pause o game e aperte L, R, L, R, L, B. Você vai ouvir a voz de Quasar se o truque entrar corretamente. Agora despause o game e você vai estar com tudo no máximo. Faça quantas vezes quiser.

## Street Fighter Alpha 2

ARCADE

Chun-Li com a roupa original
Para escolher Chun-Li com a roupa dos antigos Street Fighters, entre na tela de seleção de personagens, segure Start e, sem soltar, coloque o cursor sobre Chun-Li e deixe por 5 segundos. Depois aperte qualquer botão de soco ou chute.

Estágio Secreto 1
Para escolher o estágio secreto da grama, segure Start na tela de seleção de personagens e, sem soltar, deixe o cursor sobre Sagat por 5 segundos. Depois mova o cursor para o personagem que você quer jogar, solte Start e aperte qualquer botão para selecioná-lo. Você vai aparecer em um estágio secreto.

Estágio Secreto 2
Na tela de seleção de personagens, segure Start e deixe o cursor sobre M. Bison por 5 segundos. Depois é só mover o cursor para o personagem que você quiser, soltar Start e apertar qualquer botão para selecioná-lo. Você vai parar no estágio secreto da cachoeira.

## Clockwork Knight 2

SATURN

Mini-Games Secretos
Escolha a opção Bosses Galore e aperte ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ←, X, Y, Z. Agora escolha Start e selecione um dos 7 mini-games.

## Cyberia

PLAYSTATION

Todas as passwords
Pause o game e escolha a opção password, aí é só entrar com uma destas passwords e se divertir:

RIG DOCK
MEET GIA
SKEET SHOOT
BIG KISS
GOING UP
ZAPPED
EASY RIDE
BIG SHOCK
OPEN OCEAN
CATWALK
ISLAND RUN
STEAL PLANE
VALLEY RUN
ROUGH RIDE
PORT FLYBY
UNDERGROUND
PIT STOP
ICE SCREAM
COLD FEET
DOOR MAN
LOCKED OUT
SLICEOMATIC
NOT FRIENDS
LISTEN IN
GENIUS
RED LIGHT
DRUG STORE
UNSAFE DOOR
GRAFFITI
YOU WITH ME

## Frantic Flea

SNES

Passwords

Fase 1-1: CLQCK
Fase 1-2: ZMTHT
Fase 1-3: GPPQW
Fase 2-2: WLCSN
Fase 2-3: RLHQZ
Fase 3-1: JMGVB
Fase 3-2: NRWPC
Fase 3-3: MDWQL

## Gargoyles

MEGA

Passar de Fase

Pause o game e aperte A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A. Você irá direto para a próxima fase sem esforço nenhum.

Recuperar Energia

Pause e faça a seqüência A, B, →, A, C, A, ↓, A, →, B, A. Despause o game e a sua energia vai ficar cheinha de novo.

### View Point

PLAYSTATION

Passe para o Próximo Estágio
Durante o jogo, pause e aperte □, ○, ▲, →, ←, ↓, R1, L2, R2, R1 e você vai direto para a próxima fase.
Invencibilidade
Pause o game e aperte □, □, ○, ○, ▲, X, □, ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, Select para obter a tão desejada invencibilidade.

### PO'ed

PLAYSTATION

Seleção de Fases
Na tela do menu principal, aperte e segure os botões L1 + L2 + R1 + R2 + ↑. Agora aperte ○ para começar um jogo novo. Quando a tela de seleção de dificuldade aparecer, aperte e segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↓. Agora escolha o nível de dificuldade que você quer e depois disso, vai aparecer uma tela com todas as fases, escolha a que você quiser e boa sorte.

### Magic Carpet

PLAYSTATION

Truques do Além
Entre na tela de Options e faça a seqüência ▲, ▲, ○, □, ▲, ○, ▲, □. A opção Level Number vai aparecer na parte de baixo da tela, aí é só escolher a fase que você quiser. Mas a moleza não para por aí, pause o game e aperte ▲ para ter acesso à todas as magias, □ para adicionar mais mana ou ○ para ir à próxima fase.

### Toh Shin Den Remix

SATURN

Lutadores Cabeçudos
Basta segurar L + R na tela de apresentação e escolher qualquer modo de jogo. Ao iniciar a luta, os lutadores estão com super cabeções.

### Goal Storm

PLAYSTATION

Jogadores Cabeça-de-Pedra
Na tela de apresentação quando aparecer a mensagem "Press Start", aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ○. Agora os seus jogadores vão ficar com um cabeção de pedra.

### In the Hunt

PLAYSTATION

Seleção de Fases, Modo VS. e Finais Diferentes
Na tela Start/Options, aperte e segure ↖ + Select e depois aperte ○. Vai aparecer uma opção de seleção de fases no topo da tela e você também poderá escolher um modo VS. para jogar contra um amigo ou ver os diferentes finais do game.
Continues Infinitos
Quando todos os seus continues acabarem e começar a contagem regressiva, aperte simultâneamente ▲ + Select + Start para ganhar mais 5 créditos. Faça quantas vezes for necessário.

### Prehistorik Man

SNES

Seleção de Fases

Na tela de Options, coloque o cursor sobre "Exit", segure o botão L e aperte Start. Agora coloque o cursor sobre "Game Start", segure o botão R e aperte Start. Durante o game, aperte Start para pausar e depois aperte Select para o menu de seleção de fases aparecer, agora é só escolher uma fase e detonar.

### Theme Park

SATURN

Muita, Muita Grana
Na tela de apresentação, escolha a opção "Setup New Theme Park". Depois, quando o game pedir para escrever o nickname, coloque a palavra DEAD. Agora coloque as outras opções como você quiser. Ao iniciar o jogo, segure A + B + C e fique segurando, quanto mais segurar, mais grana terá e você ainda vai ter acesso à todas as opções para construir o seu parque.

### Gex

SATURN

Dicas poderosas
Para fazer os truques, inicie o game, pause, segure R e aperte:
Invencibilidade: B, A, ↓, A, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, →.
Vidas Infinitas: ↑, ↑, ↓, →, A, ↓.
Tiro de Fogo: C, ↑, →, →, Y, B, ↑, →, ↑.
Tiro de Gelo: →, Y, →, ↓, →, →, B, ←, ↑, →.
Tiro Elétrico: ↓, ↑, Start, →, →, Z, A, Start, Start, →, →.

## Toh Shin Den 2

PLAYSTATION

Jogue com os mestres sem esforço

Faça os truques seguintes quando as letras estiverem se juntando no início da tela de apresentação:
Uranus / Master: Segure ↑ no controle 1 e aperte L1, L2, ▲, R1, R2, □.
Vermilion / Sho: Segure ↑ no controle 2 e aperte □, R2, R1, ▲, L2, L1.
O truque para Vermilion e Sho só pode ser feito após o truque para Uranus e Master. Após fazer os truques, basta entrar na tela de seleção de personagens, colocar o cursor sobre a "?", segurar Select para diminuir a velocidade e escolher o seu lutador.

## Jumping Flash

PLAYSTATION

Seleção de Fases
Na tela de apresentação, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, X, X, ←, →, ←, →, X, ▲, X, ▲. Inicie o game e escolha a fase com o direcional.

## Black Fire

SATURN

Recarregar Fuel e Munição

Na tela de apresentação , aperte L, A, Z, Y, A, ↓, ↓. Se o truque entrar corretamente, você vai ouvir uma voz. Durante o game aperte Start duas vezes para recarregar o fuel e a munição.

Para a Próxima Fase

Na tela de apresentação, aperte e segure os seguintes botões nesta mesma ordem: C, B, A, ↑, L. Agora solte os botões A, C, L e ↑ nesta mesma ordem. Você vai ouvir uma voz confirmando. Durante o game, segure A+B+C+↑ e aperte L para ir direto ao próximo estágio.

Invencibilidade

Novamente na tela de apresentação, aperte e segure os botões A, B e depois C, nesta ordem. Solte C, depois B e depois A. Agora aperte B, A, B, Y, segure X, aperte ↑, aperte e segure ↓ e solte X. O truque é meio chatinho de fazer mas compensa.

## Darkstalkers Revenge

SATURN

Menu Appendix
Na tela de Options, coloque o cursor sobre a opção "Configuration" e aperte rapidamente B, X, ↓, A, Y. O menu Appendix vai aparecer logo abaixo e você poderá escolher músicas, telas e roupas dos personagens do primeiro Darkstalkers, ouvir o teste de som e muito mais.

Velocidade Extra Turbo
Coloque o cursor sobre a opção "Turbo Speed" na tela de Options e aperte X, X, →, A, Z. Agora você pode escolher até 8 estrelas de velocidade.

Tela Limpa
Na tela de Options, com o cursor sobre a opção "Screen Size", aperte rapidamente A, C, Y, Y, ↑. Você vai ouvir um som confirmando se o truque entrou corretamente. Agora quando você der um Pause durante o game, a tela não vai mais escurecer e a mensagem "Pause" não vai aparecer.

## Shinobi Legions

SATURN

999 Shurikens
Na tela de Options coloque o cursor sobre a opção "Shurikens", segure L + R e aperte C, A, B. O número de Shurikens vai para 999 e você poderá fazer a festa.

99 Vidas

No menu principal, coloque o cursor sobre a opção "Game Start" e aperte A, Z, B, Y, C, X, Start. Nenhum sinal indica se o código entrou, mas quando iniciar o game você estará com 99 vidinhas para gastar.

Seleção de Fases

Durante o jogo, aperte Start para pausar o game e aperte A, B, A, B, C. Você verá uns números indicando a fase que você deseja no canto inferior esquerdo da tela. Mude os números com ← ou → e aperte Start.

## Códigos para Game Shark

Desde a edição passada, nós estamos publicando códigos para o Game Shark do Playstation, nesta edição, você confere também códigos deste acessório animal para Saturn. O game Shark já vem programado com códigos para vários jogos, mas você pode incluir códigos para outros jogos. Os procedimentos para usar os códigos são praticamente iguais nas duas versões. As instruções de uso para o Game Shark do Playstation você já conferiu na edição passada, agora aprenda a usar o acessório do Saturn.

1- Conecte o Game Shark no seu Saturn, coloque o CD e ligue o aparelho em seguida.

2- Quando aparecer o primeiro menu do Game Shark, selecione a opção "Select Enhancements" com o botão A;

3- No menu seguinte, escolha a opção "New Game" com o botão A;

4- A seguir, digite o nome do jogo (botão A, seleciona a letra, C apaga uma letra e Z apaga tudo), aperte o botão B quando acabar de digitar o nome do game;

5- Se houver o Master Code, aperte ↓, aperte o botão A e digite-o (botão A seleciona a letra, R ou Y avança um espaço, L ou X volta um espaço), aperte o botão A quando acabar de digitar o Master Code;

6- Após digitar o nome do jogo (e o Master Code se necessário), aperte o botão B e selecione a opção "Save" com o botão A;

7- Na próxima tela, aperte ↑ e selecione "New Code Description" com o botão A;

8- Digite a descrição do código assim como fez com o nome do jogo;

9- Após digitar a descrição do código, aperte ↓ e o botão A para começar a digitar o código (botão A seleciona a letra, R ou Y avança um espaço, L ou X volta um espaço), aperte o botão A quando acabar de digitar o código;

10- Se o código ocupar mais de uma linha, repita a operação 9 até digitar todas as linhas;

11- Após digitar todo o código e sua descrição, deixe a opção "Default" no ON, aperte o botão B e selecione a opção "Save" com o botão A;

12- Se você quiser digitar outros códigos para este mesmo jogo, selecione a opção "New Code" com o botão C e repita os procedimentos de 7 a 11;

13- Aperte o botão A para ativar ou desativar os códigos desejados e aperte Start;

14- Agora selecione a opção "Start Game With Enhancements" com o botão A e espere o jogo começar.

Obs.: se um game tiver o Master Code, você deve digitá-lo ou os códigos não funcionarão (o mesmo vale para a versão Playstation). Sempre siga as instruções na tela e veja na parte de baixo da tela o que cada botão faz.

### The Horde — SATURN

Master Code: F6000914 C305 / B6002800 0000
Grana Infinita: D6016E4A 0180 / 16084D66 26AC / 160888E2 26AC

### Revolution X — SATURN

Master Code: F6000914 C305 / B6002800 0000
Créditos Infinitos: 160E9CFA 0063

### Toh Shin Den Remix — SATURN

Energia infinita para Jogador 1: 16065578 0380
Energia infinita para Jogador 2: 160669B0 0380

### Mortal Kombat 2 — SATURN

Master Code: F6000914 C305 / B6002800 0000
Energia Infinita: 160BDB70 00A1
Oponente sem Energia: 160BDD04 0000

### Loaded — PLAYSTATION

Master Code: D002A9A8 000D
Energia Infinita para P1: 800CACAC 4000
Vidas Infinitas para P1: 800CDF42 001E
Munição Infinita para P1: 800CDF3E 03E8
Bombas Infinitas para P1: 800CDF40 0003
Power-Up no Máximo para P1: 800CDF3C 7FFF
Energia Infinita para P2: D004B138 0002 / 800CAD2C 4000
Vidas Infinitas para P2: D004B138 0002 / 800CDFCA 001E
Munição Infinita para P2: D004B138 0002 / 800CDFC6 03E8
Bombas Infinitas para P2: D004B138 0002 / 800CDFC8 0003
Power-Up no Máximo para P2: D004B138 0002 / 800CDFC4 7FFF
Comece com Todas as Chaves: 80107AC4 000F

## Toh Shin Den

PLAYSTATION

Energia Infinita para P1: 801B82D0 00FE
Tempo Infinito: 801CA6E8 0B3A
Selecione Gaia: 801BC11A 0008
Selecione Sho: 801BC11A 0009

## Street Fighter Alpha

PLAYSTATION

Energia Infinita para Jogador 1: 8018710C 0090
Super sempre no Level 3 para P1: 8018717E 0090
Energia Infinita para Jogador 2: 801873D4 0090
Super sempre no Level 3 para P2: 80187446 0090

## College Slam

PLAYSTATION

Time 1 sempre com 999: 80065510 03E7
Time 2 sempre com 000: 80065520 0000

## Jumping Flash

PLAYSTATION

Vidas Infinitas: 80102EF4 0003
Tempo Infinito: 80102F04 0001

## Ridge Racer

PLAYSTATION

Carro Preto: 80080196 000C

## Gex

PLAYSTATION

Vidas Infinitas: 80097B2C 0064

## Resident Evil

PLAYSTATION

Energia Infinita: 800C51AC 0060

Se você não ficou satisfeito apenas com o código para energia infinita, então prepare-se. Estes códigos são para colocar os itens nos baús. Você pode colocar até 30 itens dentro dos baús, mas que são suficientes. Aí basta encontrar um destes baús e pegar o que você precisa. Os primeiros 8 digitos são referentes ao slot do baú em que o item vai ficar. Os últimos 4 dígitos (XXXX) são referentes ao item que você quer colocar. É só escolher um slot do baú, colocar o código dele, depois escolher um item e colocar o código deste item para que ele fique dentro do baú e no slot desejado.

Códigos dos Slots

Slot 1: 800C8724 XXXX
Slot 2: 800C8726 XXXX
Slot 3: 800C8728 XXXX
Slot 4: 800C872A XXXX
Slot 5: 800C872C XXXX
Slot 6: 800C872E XXXX
Slot 7: 800C8730 XXXX
Slot 8: 800C8732 XXXX
Slot 9: 800C8734 XXXX
Slot 10: 800C8736 XXXX
Slot 11: 800C8738 XXXX
Slot 12: 800C8740 XXXX
Slot 13: 800C8742 XXXX
Slot 14: 800C8744 XXXX
Slot 15: 800C8746 XXXX
Slot 16: 800C8748 XXXX
Slot 17: 800C8750 XXXX
Slot 18: 800C8752 XXXX
Slot 19: 800C8754 XXXX
Slot 20: 800C8756 XXXX
Slot 21: 800C8758 XXXX
Slot 22: 800C8760 XXXX
Slot 23: 800C8762 XXXX
Slot 24: 800C8764 XXXX
Slot 25: 800C8766 XXXX
Slot 26: 800C8768 XXXX
Slot 27: 800C8770 XXXX
Slot 28: 800C8772 XXXX
Slot 29: 800C8774 XXXX
Slot 30: 800C8776 XXXX

Códigos dos Itens

| Item | Código | Item | Código | Item | Código |
|---|---|---|---|---|---|
| Knife: | 0001 | Broken Shotgun: | 011C | Shield Key: | 0135 |
| Beretta: | FF02 | Crank: | 011D | Helmet Key: | 0136 |
| Shotgun: | FF03 | Crank: | 011E | Lab Key: | 0137 |
| Colt Phyton: | FF04 | Emblem: | 011F | Special Key: | 0138 |
| Flame Thrower: | FF06 | Gold Emblem: | 0120 | Dormitory Key: | 0139 |
| Bazooka: | FF07 | Blue Jewel: | 0121 | Dormitory Key: | 013A |
| Rocket Launcher: | FF0A | Red Jewel: | 0122 | C-Room Key: | 013B |
| Clip: | FF0B | Music Notes: | 0123 | Lab Key: | 013C |
| Shells: | FF0C | Wolf Medal: | 0124 | Desk Key: | 013D |
| Dumdum Rounds: | FF0D | Eagle Medal: | 0125 | Red Book: | 013E |
| Magnum Rounds: | FF0E | Chemical: | 0126 | Doom Book 2: | 013F |
| Fuel: | FF0F | Battery: | 0127 | Doom Book 1: | 0140 |
| Explosive R.: | FF10 | MO Disk: | 0128 | First Aid Spray: | FF41 |
| Acid Rounds: | FF11 | Wind Crest: | 0129 | Serum: | FF42 |
| Flame Rounds: | FF12 | Flare: | 012A | Red Herb: | FF43 |
| Empty Bottle: | 0113 | Slides: | 012B | Green Herb: | FF44 |
| Water: | 0114 | Moon Crest: | 012C | Blue Herb: | FF45 |
| UMB Nº 2: | 0115 | Star Crest: | 012D | R & B Herbs: | FF46 |
| UMB Nº 4: | 0116 | Sun Crest: | 012E | 2 G Herbs: | FF47 |
| UMB Nº 7: | 0117 | Ink Ribbon: | FF2F | G & B Herbs: | FF48 |
| UMB Nº 13: | 0118 | Lighter: | 0130 | R, G & B Herbs: | FF49 |
| Yellow 6: | 0119 | Lock Pick: | 0131 | 3 G Herbs: | FF4A |
| NP-003: | 011A | Sword Key: | 0133 | 2 G & 1 R Herbs: | FF4B |
| V-Jolt: | 011B | Armor Key: | 0134 | Com. Radio: | 014D |

### Art of Fighting

Veja o Final

Inicie o game no Story Mode e, durante a luta, aperte Select para pausar e faça a seqüência ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, L, Y no controle 1 e você verá o final do game.

### Pitfall: The Mayan Adventure

Seleção de Fases

Na tela de apresentação, aperte B, →, A, ↓, →, ↑, B, ←, A, ↑, →, A, ↑. O Stage Select vai aparecer abaixo das palavras Start, Info e Options.

### Chuck Rock 2

Seleção de Fases

Inicie o game, pause e aperte B, A, →, A, C, ↑, ↓, A. Se funcionar corretamente, o game vai reiniciar. Pause novamente e segure B + → para ir direto para a próxima fase ou segure A + ↑ e você irá para o próximo mundo.

### Daffy Duck in the Marvin Missions

50 Vidas

Inicie o jogo e, quando aparecer a mensagem "Where there's duck, there's fire", aperte ←, ←, →, →, ↑, ↓, Y, A, B, X e você começa o game com 50 vidas.

### Castlevania: Bloodlines

Modo Expert com 9 Vidas

Entre no menu de options e coloque o BGM no "05" e o SE no "073", depois aperte Start para sair do menu. Quando aparecer a mensagem "Press Start Button", aperte Start e na tela "1P Start" aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Aí vá para o menu Options, deixe a dificuldade no Expert, inicie o game e você terá 9 vidinhas.

# ESPAÇO DO LEITOR

## Games para 16 bits

Adoro a revista Gamers, sou fanático por MK3 e tenho algumas dúvidas que gostaria que vocês respondessem.
1- É verdade que no Ultimate MK3 terá um novo Finish Move chamado Brutality?
2- UMK3 sairá para Super NES ou Mega? Quando?
3- O Super NES ainda terá alguma versão de Street Fighter, como Super Street Fighter 2 Turbo, Street Fighter Zero ou Street Fighter Real Battle on Film?
4- Quando vai chegar Marvel Super Heroes para Super NES aqui no Brasil e qual será o preço?
5- É verdade que a SNK parou de produzir jogos para os 16 bits?

Rodrigo Vitório Lopes
Rio de Janeiro - RJ

Vamos às suas respostas Rodrigo.
1- Não, mas já estão dizendo por aí que na próxima versão de MK, haverá o Mal Hality. Neste Finish Move, o seu personagem come um ovo cozido com cebola e alho e depois dá uma baforada na vítima. Brincadeirinha.
2- UMK3 sai para Mega e Super NES até o final do ano.
3- A única versão de Street Fighter confirmada para Super NES é o Super Street Fighter Zero, uma mistura de Street Zero e Street Zero 2.
4- O game já deve estar saindo do forno nos States e ainda não há previsão de lançamento aqui no Brasil.
5- Na verdade, a SNK nunca produziu games para os 16 bits, ela somente licenciava os games para que outras softhouses, como a Takara e a Saurus, os produzissem. Após a produção do game Samurai Shodown 2 a SNK afirmou que não iria mais licenciar games para nenhum outro console, mas com o recente acordo fechado com a Sega e a Sony, a própria Softhouse vai produzir games para Saturn e Playstation.

## Mancada

A minha dúvida é que no Fatality 1 do Liu Kang em MK3, ele queima a vítima, mas quando acontece com um dos robôs (Cyrax, Sektor ou Smoke) aparece um esqueleto humano, ao invés de aparecerem fios elétricos queimados. Por que?

Bruno Rodrigo Sica de Toledo
Curitiba - PR

Bela observação Bruno. Tremenda mancada do pessoal da Williams (produtora do game), mas talvez tenha sido uma opção para economia de memória.

## Truques Sangrentos

Se o CD que vocês usaram para fazer a matéria de Samurai Shodown 3 na edição 7 for americano, na certa não tem sangue, os personagens perdem "leite". Se esse for o caso, derrubem a censura existente no jogo. A dica é meio enjoadinha de fazer, mas dá certo. Aí vai:
Na tela "Options", mova o cursor até "Exit", aí aperte os botões A, B, C e D simultaneamente. Comece o jogo e o sangue vai rolar solto.
Para o The King of Fighters 95, eu tenho um truque para que haja sangue e os seios da Mai Shiranui virarem gelatina, é só fazer o seguinte:
Na tela "Ranking" que mostra os "Scores" dos jogadores, aperte e segure A e D no controle 1 e B e C no controle 2. Comece o jogo que o sangue vai rolar solto e os seios de Mai Shiranui vão balançar como nunca.

Jorge Alberto Frigini Pinto Filho
Linhares - ES

Adoramos as suas dicas mortais e sensuais Jorge, a galera vai enlouquecer com estes truques.

## Babando

Fiquei babando ao ver o novo Ultimate MK3 e gostaria de saber algumas coisas sobre o game:
1- É verdade que UMK3 será lançado para Mega e Super NES?
2- Se isso é verdade, os personagens secretos serão acessados do mesmo modo que Smoke em MK3?
3- As mudanças de MK4 serão tão radicais quanto as de UMK3? Ou melhores?

William Oliveira dos Santos
São Paulo - SP

A nova versão de MK3 é realmente de babar William. Está confirmado, UMK3 sai para Mega e Super NES até o final do ano, mas ainda não sabemos nada a respeito de truques ou códigos. Quanto ao MK4, tudo o que sabemos é que as mudanças serão revolucionárias, o game será totalmente em 3D, mas nenhuma imagem foi divulgada ainda.

### Sugestão

Olá turma da Gamers, tenho uma sugestão para vocês. Ao invés de apenas avaliar os games, gostaria que vocês dessem comandos e dicas dos games avaliados. Gostaria de saber se há possibilidades de Street Fighter (baseado no filme), Double Dragon (do Neo Geo) e The King of Fighters 95 sairem para Super NES. Valeu, é só isso.

Jean Carlos dos Santos
Mogi Mirim - SP

Desde a edição passada nós já damos os comandos dos games avaliados e a partir desta edição, nós daremos algumas dicas e manhas dos mais cabeludos. Dos games que você mencionou, nenhum está previsto par a Super NES.

### Bronca

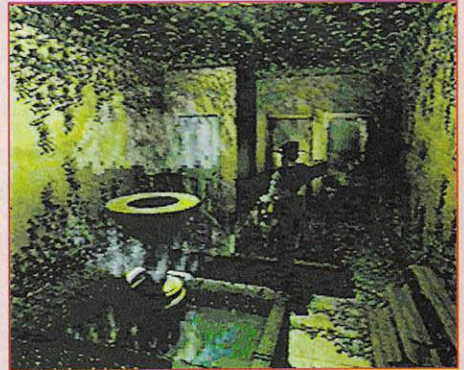
E aí galera, tudo em cima? Eu aqui de Curitiba gostaria de fazer uma crítica. Este negócio de Pró-Dicas é muito legal, mas eu estou achando ruim que vocês não coloquem quase nenhum truque dos games de Super NES. Eu gostaria que vocês colocassem truques para os games Doom, Toy Story e Donkey Kong Country 2.

Fabio Batista da Silva
Curitiba - PR

Nós procuramos colocar truques dos games mais recentes e mais jogados do momento, e os lançamentos para Super NES estão diminuindo cada vez mais, por isso há poucas dicas para games de Super NES. De Doom nós ainda não temos nenhum truque, para Toy Story basta conferir na edição passada e para DKC2, além dos truques da edição passada, você pode procurar pela edição especial sobre o game, com todas as passagens secretas e manhas para terminar o game com 102%.

## Fera no Traço

**Elizeu Nunes Junior**
**Ribeirão Preto - SP**

## Game do Mês

**Resident Evil**
**Playstation**

**Desta vez, a escolha do game do mês foi unânime. Resident Evil virou mania. O game é praticamente perfeito. Os gráficos são maravilhosos, o som é arrepiante e o fator diversão é incomparável. Mais uma obra-prima da Capcom, que mostra mais uma vez que seu negócio não é só luta. Parabéns.**

## Explosão do Planeta

Olá, sou o mais novo leitor de suas revistas e gostei muito. Gostaria de elogiá-los pelo trabalho tão bem feito. Gostaria de tirar uma dúvida. Eu comprei o pôster de MK3 e adorei. Mas eu fiquei sabendo que tem um jeito de fazer o planeta explodir e no pôster eu não vi nada sobre isto. Eu queria saber se isto é verdade e como posso fazer.

Ricardo F. Prado
Passos - MG

Agradecemos os elogios Ricardo. Em MK3 há mesmo uma maneira de explodir o planeta e no pôster até que tem como fazer isto, mas não está explicado. Para explodir o planeta, faça o truque para jogar com Smoke e faça o Finish Move 2 (Mega Bombs), neste Fatality, Smoke joga várias bombas e acaba com o planeta.

## Help para Resident Evil

Tudo bem aí gente. Estou escrevendo para tirar umas dúvidas. Eu comprei um jogão que é Resident Evil e quero uma ajuda para terminar este game. Eu consegui alguns itens e não sei para que servem, me ajudem. Quero também parabenizar toda a equipe da revista, porque videogame não é coisa só de criança. Sou advogado e curto muito jogos.

Armando Eduardo Peloi da Silva
Cuiabá - MT

É isso aí Sr. Armando, gente grande também curte os games. Resident Evil apavora mesmo, nesta edição nós damos quatro páginas com dicas e manhas deste jogão. Toda a equipe agradece os elogios.

# Passatempos

Nesta edição, você confere mais três passatempos bem legais e ainda a resposta do jogo dos sete erros da edição passada. Fique esperto, pois as respostas destes três passatempos estarão na próxima edição, não perca.

### Jogo dos 7 Erros

Este todos adoram. O jogo dos sete erros deste mês traz o game Double Dragon para Playstation. A imagem da esquerda é a original, então descubra quais são os sete erros na imagem da direita.

Dificuldade

### Resposta da Edição Passada

1- Um quadradinho amarelo a menos na barra de Shield.
2- O último número é 1 ao invés de 2.
3- Uma saliência a menos na carapaça do Boss.
4- Falta um raio comprido na tela.
5- Falta um míssel.
6- Um marcador de bomba a menos.
7- Três créditos ao invés de 2.

### De onde veio isto?

**Este é baba. Na imagem acima, há elementos de 4 jogos diferentes desta edição. Basta descobrir de qual game é cada elemento.**

Dificuldade

### Descubra qual é o game

**Este já é um pouco mais difícil. Esta imagem é de um game desta edição. Para complicar, nós distorcemos a imagem e alteramos as cores. Descubra qual é o game se for capaz.**

Dificuldade

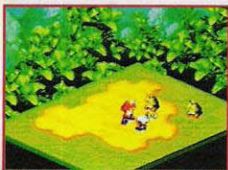
# NINTENDO E SQUARE SE UNEM PARA COLOCAR MARIO NO MUNDO DO RPG

Como você sabe a Nintendo não é de pisar na bola, se unindo com a Square Soft que é a maior autoridade em RPG só podia dar nisso: um dos melhores e mais divertidos RPGs de todos os tempos. Os gráficos são animais, graças ao chip SA1 que turbina o game. O som é ótimo, com músicas remixadas dos antigos games do Mario e também várias músicas inéditas simplesmente chocantes. A jogabilidade também é arrasadora, o game é bem simples e fácil de jogar. O enredo é bem legal e mantém você grudado na telinha.

Mais uma vez a princesa Peach foi raptada pelo terrível Koopa que a aprisiona em seu castelo. Mario consegue detonar o crocodilo babão mais uma vez. Mas surge uma espada muito doida chamada Smithy e invade o castelo de Koopa dizendo que quer dominar o mundo. Agora Mario terá que conseguir as sete estrelas para entrar no castelo detonar a espada folgada. Ele terá a ajuda de outros personagens, inclusive o próprio Koopa, mas não pense que ele virou bonzinho, ele só quer o seu castelo de volta.

Agora confira uma super estratégia com várias dicas para você detonar neste game alucinante. E fique esperto, pois na próxima edição tem mais.

Algumas vezes, nas batalhas, você consegue bonus especiais, como Attack Up, Defense Up, Once Again e Lucky.

Quando seu personagem ganha um level, você pode escolher um bonus para aumentar as suas habilidades.

Se você atacar e no momento do acerto apertar o botão A novamente, seu ataque será dobrado. Faça isto também com os Specials e quando for atacado.

Comandos

Durante o Game

| | |
|---|---|
| Y | Correr |
| X | Ativar tela de menus |
| B | Pulo |
| A | Conversar / Checar |

Durante as Batalhas

| | |
|---|---|
| Y | Special |
| X | Item |
| B | Etc. (Defender ou Fugir) |
| A | Ataque |



Dicas

Quando um personagem sobe de nível, seu HP é recuperado por completo e o FP também é recarregado.

Ao chegar em uma cidade nova, sempre dê uma olhada na loja de itens e compre algumas armas, armaduras e acessórios novos.

Sempre equipe os seus personagens com as suas novas armas, armaduras e acessórios, verificando se as habilidades vão melhorar ou piorar.

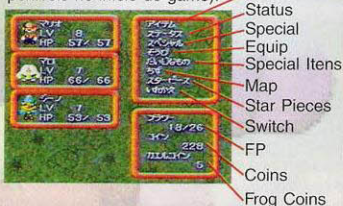
É bom ter sempre um personagem com magia de cura no seu grupo (Mallow ou a Princesa), para ataques poderosos use o Koopa, Geno é ótimo para magias de ataque e Mario é o mais equilibrado.

O número de FP (Flower Points), usado para fazer as magias, é um só para o grupo inteiro, portanto tome cuidado ao usar uma magia, você pode ficar sem FP para dar uma magia de cura em uma hora importante.

No Level Up Bonus (quando um personagem ganha um level), aumente o Pow (poder) para Mario, Koopa e Geno, para Mallow aumente o HP até que ultrapasse o de Mario, depois alterne entre Pow e Magic Power, para a Princesa faça o mesmo que Mallow. Sempre use a manha para dobrar os seus ataques e Specials, principalmente contra os Bosses, a tática da defesa especial (apertar A quando for atacado) também é indispensável.

Os bonus que você consegue algumas vezes nas batalhas são: Attack Up que aumenta o seu poder de ataque, Defense Up que faz o mesmo com a defesa, Once Again que dá um turno extra para o seu personagem e Lucky que pode dobrar ou reduzir os pontos de experiência ganhos, basta você indicar em qual ovo está Yoshi.

Quando todos os integrantes do seu grupo forem detonados, você volta para o último Save Point, mas com toda a experiência que você conseguiu. Então salve mais uma vez e tente de novo.

Este é o menu completo (algumas opções não estão disponíveis no início do game).

| SUPER NES | | | |
|---|---|---|---|
| SUPER MARIO RPG | | | |
| NINTENDO/SQUARE | | 32 MEGA + SA1 | |
| RPG | | 1 JOGADOR | |
| GRÁFICO | 94 | JOGABILIDADE | 90 |
| MÚSICA | 93 | DIFICULDADE | 85 |
| EF. SONOROS | 93 | ORIGINALIDADE | 96 |
| DIVERSÃO | 94 | CLAS. FINAL | 93 |
| CRÍTICA | | | |
| O game é divertido e fácil de jogar, com gráficos maravilhosos e um som chapante. | | | |

## Koopa Castle

Avance desviando dos inimigos que aparecem (você não ganha nada derrotando-os nesta parte), no final enfrente Koopa.

**Koopa**

Ataque a corrente com a técnica Jump (use a manha para dobrar o dano).

## Mario's Pad

Fale com Toad.

## Koopa Castle

Fale com a espada.

## Mario's Pad

Fale com Toad. Ao tentar sair, Toad dá um cogumelo. Quando ele fizer uma pergunta, responda a segunda opção e ganhe mais três cogumelos na boa.

## Mushroom Way

Atravesse sempre salvando Toad. Enfrente o máximo de inimigos possível para ganhar bastante dinheiro e experiência. Só enfrente os Hammer Brothers quando estiver no level 4, no mínimo. Vencendo os Hammer Brothers você ganha o martelo, não se esqueça de se equipara com ele.

**Hammer Brothers**

Concentre seus ataques em um de cada vez. Use Jump e ataque normal quando acabar o FP.

## Mushroom Kingdom

Compre equipamentos novos. Pegue os baús secretos. Fale com o Chancellor, ele dará o mapa. Na saída do palácio, fale com Mallow, ele entra em seu grupo.

No subsolo da loja de itens você encontrará este baú secreto.

No mesmo local, use o cogumelo para alcançar mais este baú secreto.

Dentro do palácio, no quarto da princesa, olhe neste local para ganhar um cogumelo.

Após falar com o Chancellor, volte neste lugar para ganhar alguns itens.

Na saída do Palácio você encontra Mallow, que entra no seu grupo.

## Bandit's Way

Persiga Croco. Enfrente bastante inimigos para ganhar experiência e grana. Quando Croco estiver encurralado, pegue-o por trás três vezes e enfrente-o.

Suba nesta flor vermelha e pule para direita para achar mais um baú secreto.

Com esta estrela você fica invencível e pode detonar vários inimigos na manha.

**Croco**

Use o Jump de Mario, mas deixe FP para usar a magia de cura de Mallow quando estiver com pouco HP.

## Mushroom Kingdom

Os inimigos invadiram Mushroom Kingdom, detone todos e depois entre no palácio. Enfrente Mack e ganhe a primeira Star Piece.

**Mack - HP: 480**

Concentre seus ataques em Mack e use o Thunderbolt de Mallow para detonar os outros.

## Kero Sewers

Atravesse e enfrente Belome.

Pise neste botão para liberar o cano que está debaixo da água logo no começo da fase.

Como já não tem mais água, basta entrar neste cano.

**Belome - HP: 500**

Ataque total. Quando ele engolir Mallow, use alguns Super Jumps. Se ele o transformar em espantalho, apenas defenda-se.

## Midas River

Atravesse-o. Aqui você pode conseguir um bom estoque de moedas e algumas Frog Coins. Se precisar, volte para pegar Mais

Pegue o máximo de moedas possível para comprar bons itens mais tarde.

## Tadpole Pond

Fale com Frogfucious. Faça a primeira melodia que o compositor está procurando.

Frogfucious conta um pouco sobre o passado de Mallow.

Fazendo a primeira melodia, o compositor dá um item.

Esta é a primeira melodia que o compositor está procurando.

## Rose Way

Atravesse.

Koopa e seu exército fazem uma aparição.

## Rose Town

Fale com Gaz, o garoto que está brincando com os bonequinhos.

Brinque com Gaz e seus bonequinhos.

Pegue este baú secreto dentro da loja de itens.

Para pegar este outro baú, ainda na loja de itens, vá por fora e entre pela chaminé.

Use este cara para subir na casa ao norte, você vai encontrar dois baús, não pegue-os logo de cara, depois o velho dará um item especial.

Dentro da casa ao norte da vila, você encontra este baú secreto em cima da cama.

## Forest Maze

Atravesse. Enfrente Bowyer e ganhe a segunda Star Piece.

Logo na entrada da floresta, você encontra este baú secreto.

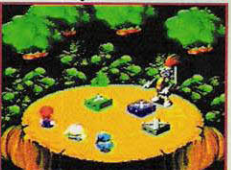
Ao chegar aqui, entre nestes dois tocos.

No primeiro toco, pegue este baú secreto e tome cuidado com os inimigos.

No segundo não há inimigos, pegue o baú secreto na manha.

Aqui, deixe este bicho jogá-lo para cima e depois volte para pegar mais um baú secreto no local em que o bicho estava.

Chegando no labirinto, siga Geno para não se perder.

**Bowyer - HP: 720**

Ele cancela alguns comandos, use o que estiver disponível, se ele cancelar os Specials e você precisar de energia, use itens.

## Rose Town

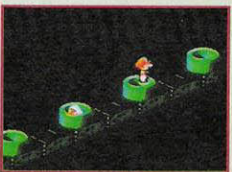
Fale com Gaz e ganhe uma arma para Geno.

Gaz dará uma ótima arma para Geno, não esqueça de equipá-lo.

## Pipe Vault

Atravesse para ir à Yoshi Island.

Pule para descobrir este bloco secreto e pegar o baú loco acima.

Na mesma sala, volte e vá por baixo para pegar esta Frog Coin, basta vir correndo e antes de chegar na parede apertar ↓.

Entre neste cano para descobrir um joguinho secreto. Pule nos Goombas para ganhar itens.

## Yoshi Island

Fale com Yoshi, suba nele. Fale com o dino vermelho ao norte para ganhar alguns biscoitos. Fale com o dino azul e ganhe a corrida.

Aperte os botões A e B alternadamente num ritmo certo para ganhar velocidade. Se precisar use os biscoitos para ganhar mais velocidade. Ganhando a corrida você consegue um item para chamar o Yoshi durante as batalhas.

## Moletown

Compre novos itens, entre na mina, persiga Croco, derrote-o, detone Punchinello para conseguir a terceira Star Piece e salve a garotinha presa dentro da mina.

Dentro da mina, pule neste trampolim para depois perseguir Croco.

**Croco - HP: 750**

No começo use somente ataques. Depois que ele roubar seus itens use suas melhores magias e não se esqueça de usar a magia de cura de Mallow se precisar. Derrotando-o você ganha a bomba.

Use a bomba neste local sem saída.

**Punchinello - HP: 1200**

Não se preocupe com as bombas, concentre seus ataques totalmente em Punchinello. Use a tática da defesa especial quando as bombas explodirem em um dos personagens. Vencendo-o você consegue a terceira Star Piece.

Após vencer o Boss, você deverá salvar a garotinha, levando-a num passeio de trem. Pegue os cogumelos que dão turbo e use os freios nas curvas mais fechadas. Dependendo do seu tempo você ganhará bons itens.

## Booste Pass

Atravesse-a

Pegue este baú secreto acima desta planta.

Antes de avançar, entre nesta bifurcação e pule no botão para detonar todos os inimigos e ainda ganhar uma grana.

## Booster Tower

Logo na entrada, Koopa entra no seu grupo, suba com Mario, Mallow e Koopa. Ao encontrar Booster, se ele achar Mario atrás das cortinas você terá que enfrentá-lo. Depois enfrente os Clown Brothers. Booster foge com a Princesa.

Siga o trilho do trem para pegar este item escondido.

Para pegar este baú, caia deste ponto para ganhar um impulso e conseguir um martelo, equipável em Mario.

Quanta nostalgia. Nesta parte, Mario se troca e fica igualzinho aos tempos do Super Mario Bros. do Nintendinho, até a musiquinha é igual.

Para conseguir a chave de Booster nesta parte, olhe os quadros nesta ordem. Entre na sala ao lado e consigua uma arma para Koopa.

Pegue mais um baú secreto aqui.

Entrando aqui, você conseguirá um item secreto.

Pegue o baú de baixo e depois suba nele para descobrir mais um baú secreto.

Agora você deverá se esconder de Booster. Veja os locais onde você **não** deve ficar.

**1ª rodada**: 3, 4, 2, 1, 4
**2ª rodada**: 2 - 4, 1 - 3, 2 - 3, 2 - 4, 3 - 4, 2 - 3, 1 - 2
**3ª rodada**: 1 - 2 - 3, 2 - 3 - 4, 1 - 3 - 4, 1 - 2 - 4, 2 - 3 - 4, 1 - 2 - 4

Se Booster conseguir pegá-lo, você terá que enfrentá-lo (ele tem 800 HP), cuidado.

**Knife Guy - HP 800**
**Grate Guy - HP 900**

Agora você deve enfrentar os Clown Brothers. Concentre todos os seus ataques no Knife Guy até detoná-lo, para depois se preocupar com o Grate Guy.

## Booster Hill

Corra atrás de Booster.

Pule nos barris e nos carinhas para ganhar impulso e receber itens da princesa.

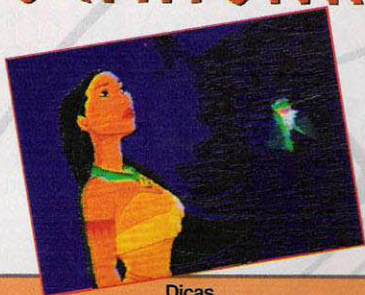
# Pocahontas

## A MAGIA DISNEY INVADE O MEGA DRIVE

Quem se encantou ao assistir Pocahontas não pode deixar de conferir o game para Mega Drive.

Você controla Pocahontas e Meeko, alternando entre os dois para resolver os problemas que você encontra. Quando você ajuda algum animal, Pocahontas ganha o espírito deste animal e fica com novas habilidades, como correr, mergulhar, nadar e várias outras, para passar por diferentes obstáculos.

**Comandos**
- A — Ajudar animais / Correr
- B — Pulo
- C — Trocar de personagem

MEGA

**Dicas**

Jogando com Meeko, você pode passar por buracos estreitos.

Para correr basta apertar o botão A enquanto anda, se você quiser correr mais rápido, aperte o botão A novamente.

Meeko pode subir no colo de Pocahontas para pular mais alto.

Empurre a pedra com Meeko para ajudar Pocahontas a subir.

Fique ligado nas dicas que aparecem.

Ajude o veado para ganhar a habilidade de correr.

São 9 poderes no total, aperte Start para saber quais deles você já tem.

Passe correndo por cima do tronco para não cair.

Empurre esta pedra para ganhar o espírito da lontra e poder nadar.

Com o poder da lontra, mergulhe deste ponto.

Puxe o tronco para ajudar Meeko a atravessar o rio.

Ponha o passarinho no ninho para ganhar o poder do pássaro.

Ao passar de fase você ganha uma Password.

Os gráficos do game são simples, mas muito bonitos e a animação dos personagens impressiona, o que já é uma característica Disney. A jogabilidade deixa a desejar, o que pode ser fatal num game desse estilo. As músicas são muito boas, mas depois de cinco minutos ouvindo a mesma música você corre o risco de enlouquecer, então é melhor pegar um Walkman, baixar o volume da TV e jogar ao som de suas músicas favoritas.

As fases são bem longas e estão cheias de quebra-cabeças para você resolver, então prepare-se para ficar jogando por horas a fio até passar certas fases.

Se você gosta de games do gênero, Pocahontas é uma ótima pedida, mas se você não tem muita paciência, mantenha distância deste game.

| MEGA | | | |
|---|---|---|---|
| POCAHONTAS | | | |
| DISNEY | | 16 MEGA | |
| AVENTURA | | 1 JOGADOR | |
| GRÁFICO | 83 | JOGABILIDADE | 71 |
| MÚSICA | 81 | DIFICULDADE | 88 |
| EF. SONOROS | 84 | ORIGINALIDADE | 89 |
| DIVERSÃO | 82 | CLAS. FINAL | 81 |
| CRÍTICA | | | |
| O game é legalzinho, mas a jogabilidade deveria ser melhor. | | | |

# GAME CABEÇA

# 2DO ARUKOTOWA SANDOAHRU

Quer um game diferente? Que seja variado e divertido? Então vá correndo jogar 2DO Arukotowa Sandoahru. Não se assuste com o nome, é apenas um game que mistura puzzle com ação.

O game possui 22 mini jogos, que você deve passar para detonar os inimigos. Estes mini jogos testam as suas capacidades de observação, agilidade, coordenação motora, pontaria e paciência. Além disso, há vários bonus games, chefes de fase e muita ação.

2DO Arukotowa Sandoahru não tem gráficos ou som maravilhosos, mas é super divertido, simples e bastante variado. Recomendado para todas as idades.

SATURN

Na primeira opção, você enfrenta os inimigos, vencendo os mini jogos. Há três níveis de dificuldade.

O segundo modo é parecido com o primeiro, mas aqui você ganha dinheiro e pode comprar itens nos shops e também há vários bonus games.

São 4 opções para você escolher, veja como é cada uma.

A terceira opção é onde você pode jogar o seu mini jogo favorito. Após terminar o game aparecem novas opções.

Na quarta opção você pode ouvir as músicas e efeitos sonoros do game.

O mini jogo que você pode escolher.

Situações especiais: coração, você ganha uma vida, easy, você joga um mini game com dificuldade menor, "?", o computador escolhe um mini game aleatóriamente.

Seu marcador de vidas.

A quantidade de mini jogos que você deve vencer para derrotar o inimigo.

O primeiro chefe é baba. Basta apertar rapidinho os botões A ou C que ele não vai dar nem pro cheiro.

No segundo chefe de fase, mexa o direcional de um lado para o outro como um louco.

Para detonar a maga, chefe da terceira fase, fique apertando os botões A ou C enquanto desvia dos corações que ele joga.

Contra o Last Boss, aperte os botões A ou C para dar shouryukens em sua mão, faça isso várias vezes até detoná-lo.

Neste bonus, bata no carro inimigo para conseguir sacos de dinheiro, conseguindo dez ou mais você ganha uma vida.

# Conheça cada um dos mini jogos

### Caixa

Aqui você deve levar a caixa até o Goal, mas com o lado do peixe para cima.

### Lata

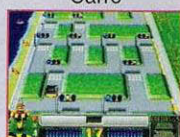
Para abrir a lata, você só deve apertar o botão quando as letras estiverem totalmente cheias.

### Metrô

No metrô, você deve apertar os botões A ou C rapidinho para colocar as pessoas para dentro.

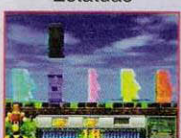
### Peixes

Que confusão. Olhe o peixe que está sobre todos (laranja no caso), ele é o certo.

### Carro

Cuidado para não ficar preso nos faróis vermelhos.

### Cartolas

Fique de olho nas cartolas para não perder de vista a que está com a moeda.

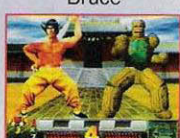
### Estátuas

Obeserve a forma da estátua de cima e identifique a que é exatamente igual.

### Discos Voadores

Aqui você deve indicar onde os discos voadores pararam.

### Ladrões

Basta prender os caras da foto, cuidado para não pegar inocentes.

### Bruce

Aperte alternadamente os botões A e C para esquentar o Bruce.

### Balões

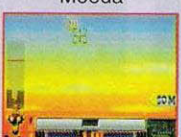
Fique de olho nos balões para indicar onde está o animal pedido.

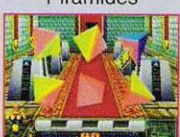
### Macaco

Basta apertar rapidamente os botões A ou C para o macaquinho subir as escadas e chegar nas bananas.

### Barris

Atire exatamente na mira dos barris e não deixe nenhum chegar até as barreiras.

### Moeda

Neste mini jogo, atire na moeda até levá-la na altura desejada.

### Pirâmides

Aqui, basta indicar qual é a pirâmide diferente das outras.

### Boxeador

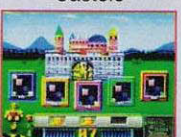
Soque a bola somente quando ela estiver indo em direção ao alvo e nunca quando ela estiver vindo na sua direção.

### Incêndio

Bata nos andares que estão pegando fogo para salvar as pessoas.

### Careca

Descubra qual é a poção que faz crescer o cabelo.

### Castelo

Identifique qual é o castelo correto, use o portão como ponto de referência.

### Somar

Seja rápido para contar quantos objetos passam pela tela.

### Leões

Atire na carne para dividí-la em dois pedaços.

### Raspa Gelo

Gire o direcional rapidamente para raspar o gelo.

### Dicas

É bom ter um controle com um turbo potente para os mini jogos Metrô e Macaco e também para os chefes.
Evite pegar os mini jogos Lata, Barris, Pirâmides e Boxeador, eles são verdadeiros "comedores de vidas".
Na última fase, prefira pegar os mini jogos Metrô, Peixes, Carro, Bruce, Macaco, Moeda, Careca ou Raspa Gelo, os outros ficam muito mais difíceis.

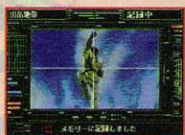
| SATURN | | | |
|---|---|---|---|
| 2DO ARUKOTOWA SANDOAHRU | | | |
| CRI | | CD | |
| AÇÃO/PUZZLE | | 1 OU 2 JOGADORES | |
| GRÁFICO | 74 | JOGABILIDADE | 87 |
| MÚSICA | 73 | DIFICULDADE | 83 |
| EF. SONOROS | 73 | ORIGINALIDADE | 97 |
| DIVERSÃO | 91 | CLAS. FINAL | 82 |
| CRÍTICA | | | |
| Game super criativo, apesar de não ter ótimos gráficos ou som, o jogo é divertidíssimo. | | | |

## ASSUMA O PAPEL DE UM CYBORG PARA DETONAR RYU

Para ver as características de cada lutador basta apertar o botão C.

Você pode treinar contra um holograma de Ryu usando o seu Save ou uma Password.

Street Fighter isso, Street Fighter aquilo. Só para ter uma idéia, já são 10 versões diferentes de Street Fighter (I, II, Champion Edition, Turbo, Super, Super Turbo, Movie, Real Battle on Film, Zero e o novíssimo Zero 2), mas em compensação, Street Fighter 2 Interactive Movie dá um chega pra lá nos games de luta e parte para o estilo desenho interativo.

Para ver as suas características, aperte Start. A Password aparece à direita da tela.

Logo na primeira fase, você já pode pegar este Shouryuken de Ryu.

Ainda na primeira fase, Ryu se lembra de sua adolescência. Aproveite para pegar alguns golpes.

Antes de enfrentar Fei Long, pegue esta cabeçada de Ryu.

Não deixe de pegar o Rising Dragon Kick de Fei Long.

O Tatsumaki Sempu Kyaku de Ryu é animal, fique esperto para pegá-lo.

Ken aplica um Shouryuken em T. Hawk, um golpe bem poderoso.

Pegue este soco que Chun-Li aplica em Guile.

### Comandos

**Pegando os golpes**

| | |
|---|---|
| A segurado | Controlar cursor |
| B (com A segurado) | Pegar golpe |
| C | Ver características do lutador |

**Lutando contra Ryu**

| | |
|---|---|
| A | Chute fraco |
| B | Chute médio |
| C | Chute forte |
| X | Soco fraco |
| Y | Soco médio |
| Z | Soco Forte |

O game é baseado no desenho que fez o maior sucesso no Japão e também já pintou nos cines do Brasil. Quem já assistiu sabe que o desenho tem um bom enredo e pancadaria pra valer.

Mas não vá pensando que SF2IM é mais um daqueles games de desenho interativo no estilo Dragon's Lair, que você deve adivinhar os comandos certos para passar as fases. O esquema de Street é muito mais original, você controla uma mira e, quando a pancadaria rola solta, você deve pegar o maior número possível de golpes, clicando neles com a mira. E qual é o objetivo disso? Aumentar as habilidades do seu Cyborg, como força nos braços, pernas, defesa, poder dos golpes especiais e agilidade. Mas para que aumentar as habilidades do Cyborg? É aí que entra a parte clássica de Street Fighter. Se você pensou que o game era só um simples desenho, está muito enganado. Street Fighter que se preze não pode deixar de ter uns socos, chutes e magias. Depois de melhorar o seu Cyborg, você vai enfrentar Ryu no estilo de Super Street Fighter 2 Turbo. Então prepare-se, pois a batalha será longa.

Olha só quem está aí. Clique em Akuma para ter uma surpresa.

Não se esqueça de pegar o seu Hadouken.

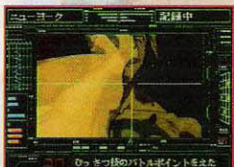
Este soco é muito rápido, fique bem atento.

Este chute de Dee Jay é ótimo, pegue também a voadora que Chun-Li aplica no Cyborg.

**Dicas**

**Não fique dando cliques à toa, pois você tem um limite de cliques por fase.**

**Assista cada fase mais de uma vez para decorar quando os golpes são aplicados e pegar o maior número possível.**

No final desta fase, clique no Cyborg no alto do prédio.

Chun-Li detona Vega. Além do Spining Bird Kick, dá para pegar este Lightning Kick várias vezes.

Pegue este Hadouken de Ken várias vezes.

Na última fase, aproveite para pegar alguns golpes de Ryu logo no começo.

Este Sonic Boom de Guile é indispensável.

Ken se lembra de sua adolescência com Ryu. Fique esperto para pegar algumas porradas.

Mais um Hadouken à vista, não deixe de pegá-lo.

No final você deverá enfrentar Ryu. Se perder verá o final feliz e se ganhar verá o final ruim.

No final bom (quando você perde para Ryu), Ryu e Ken se unem para detonar Bison.

No final ruim (quando você ganha de Ryu), Bison vira um cara muito respeitado e poderoso, mas Ryu chega para estragar os seus planos.

| SATURN | | | |
|---|---|---|---|
| STREET FIGHTER II: MOVIE | | | |
| CAPCOM | | 2 CDS | |
| LUTA/DES.INTERAT. | | 1 OU 2 JOGADORES | |
| GRÁFICO | 88 | JOGABILIDADE | 86 |
| MÚSICA | 89 | DIFICULDADE | 69 |
| EF. SONOROS | 97 | ORIGINALIDADE | 94 |
| DIVERSÃO | 84 | CLAS. FINAL | 89 |
| CRÍTICA | | | |
| **É pena que só Cyborg e Ryu lutam no estilo SSF2T, deveria haver mais lutadores.** | | | |

# PANZER DRAGON II ZWEI



## É DE BABAR

**Panzer Dragoon 2, a continuação de um dos primeiros e mais detonantes games de Saturn, acaba de chegar ainda mais arrasador que a primeira versão.**

**O game é maravilhoso, com gráficos que beiram a perfeição. Há efeitos visuais jamais vistos, como a água da quarta fase. Os Bosses de PD2 são os mais originais e radicais de todos os tempos, principalmente o Boss da quarta fase, que é um tipo de peixe enorme e você pode vê-lo com perfeição dentro da água e também o seu reflexo, quando ele está acima da água. As animações de apresentação e do final do game foram feitos em SGI, assim como em PD1, e estão arrasadoras, mas é pena que não sejam em tela inteira. O som não fica para trás, as músicas são ótimas e combinam com cada fase e os efeitos sonoros também arrasam. Para completar, a jogabilidade é simplesmente perfeita.**

Na primeira fase não há muitos problemas. Detone a pedra rapidamente para não se dar mal.

Detone os tiros que os canhões jogam em você.

O chefe da segunda fase é a maior baba. Reserve um pouco da barra de Berserk para o final.

Contra este inimigo, use tiros com a mira ao invés de ficar atirando rapidinho.

Olha só o tamanho da fera que você vai enfrentar no final da terceira fase.

Atire nas bolas vermelhas que o chefe atira em você, use o berserk de preferência.

Dependendo do caminho que você escolher na quarta fase, terá que enfrentar três estátuas, destrua-as o mais rápido possível.

Quando o chefe vier destruindo tudo por trás, use o berserk.

**Panzer 2 ainda tem várias novidades, como a barra de Berserk, que vai enchendo conforme você vai detonando os inimigos, quando a barra estiver verde, basta apertar X, Y ou Z para o seu dragão soltar raios de montão e detonar quem estiver na frente. Outra novidade é que você pode escolher o seu caminho durante as fases, e cada uma possui vários caminhos diferentes. E além disso, o seu dragão se desenvolve durante o game, ficando mais ágil e poderoso, mas isto depende do caminho que você escolher, da sua habilidade e da rapidez para detonar o Boss.**

**Se você já gostava do primeiro PD não pode perder a continuação que está prá lá de animal. PD2 é um dos melhores games de tiro de todos os tempos.**

**Comandos**

| | |
|---|---|
| A, B ou C | Tiro |
| A, B ou C segurado | Ativar a mira |
| X, Y ou C | Usar Berserk |
| L | Mudar visão para a esquerda |
| R | Mudar visão para a direita |

### Dicas

Sempre use a mira (A, B ou C segurado) para destruir os inimigos, pois é muito mais fácil atingí-los assim.
Sempre reserve a barra de Berserk para usar contra os Bosses.
Tente ir por caminhos diferentes. Dependendo do caminho que você escolher, você ganhará Route Points no final da fase e seu dragão vai evoluir mais rápido.
Fique sempre de olho no radar para saber quando e quantos inimigos estão se aproximando.

Procure não atirar quando o Boss começar a soltar estas bolas vermelhas.

Fuja destes raios como o diabo foge da cruz.

Detone os tiros antes que eles o detonem.

Quando aparecerem estas naves na seqüência, atire apenas na primeira para detonar todas.

Este chefe tem um escudo chatíssimo, use logo o berserk.

Depois de perder o escudo, o Boss vem atrás de você com tudo, detone os seus tiros vermelhos.

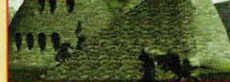
Aqui, detone primeiro os canhões que atiram em você para evitar problemas.

Não se engane com este Boss, ele é baba no começo mas depois é pedreira pura. Use o Berserk quando ele estiver com pouca energia.

O Last Boss não é muito difícil. Tome cuidado com esta rajada fatal e deixe o Berserk para depois.

Diferente de Panzer 1, agora você pode escolher caminhos diferentes.

Quanto melhor o seu desempenho, mais rápido o seu dragão se desenvolve.

Quer moleza? Então termine o game, entre no Options e você verá uma nova opção, Pandora's Box. Faça a festa.

| SATURN | | | |
|---|---|---|---|
| PANZER DRAGOON 2 ZWEI | | | |
| SEGA | | CD | |
| TIRO | | 1 JOGADOR | |
| GRÁFICO | 94 | JOGABILIDADE | 94 |
| MÚSICA | 91 | DIFICULDADE | 87 |
| EF. SONOROS | 92 | ORIGINALIDADE | 88 |
| DIVERSÃO | 90 | CLAS. FINAL | 91 |
| CRÍTICA | | | |
| Tudo foi melhorado, desde os gráficos até o enredo, ficou realmente animal. | | | |

wipEout

# MAS ESTE GAME NÃO ERA EXCLUSIVIDADE DO PLAYSTATION?

SATURN

As equipes, naves e pistas são as mesmas do Playstation.

O loading é bem menor que na versão Playstation.

Se você gosta de games de corrida, ficou babando com Wipeout do Playstation (Gamers 7), mas possui um Saturn, não se preocupe, a Psygnosis, divisão da Sony que criou o game, já liberou este e outros jogos detonantes para o console da Sega.

Os gráficos ficaram um pouco mais granulados, mas continuam ótimos e a velocidade ficou ainda maior. As músicas são arrasadoras e variam do dance ao tecno. É pena que os efeitos sonoros continuem fracos, mas em compensação, a jogabilidade melhorou sensivelmente.

A maior melhoria mesmo fica por conta do load time. No Playstation você espera uma eternidade até o game carregar, já no Saturn você espera cerca de 1/3 deste tempo.

Wipeout conseguiu trazer para o Saturn toda a diversão da versão Playstation, com algumas perdas na parte gráfica, mas com melhorias que realmente compensam esta falha. Fique esperto, pois já foram anunciados Destruction Derby, Lemings 3D e Discworld diretamente do Playstation para o Saturn.

**Dicas**

Quando pular um abismo, segure o direcional ↓ para a sua nave ficar mais tempo no ar e evitar a queda.

Se você conseguir um item bom, como um míssel teleguiado ou turbo, segure para usar apenas no momento certo.

Algumas vezes você pode perceber o cenário se construindo conforme você se aproxima, mas isto não chega a atrapalhar.

Quando você passa por cima das estrelas você ganha um item especial, mas fique esperto, você só pode ter um item por vez.

**Comandos**

| | |
|---|---|
| A ou Y | Mudar o ângulo de visão |
| B | Acelerar |
| C | Usar item |
| L ou R | Ajudar nas curvas |

| SATURN | | | |
|---|---|---|---|
| WIPEOUT | | | |
| PSYGNOSIS | | CD | |
| CORRIDA | | 1 JOGADOR | |
| GRÁFICO | 92 | JOGABILIDADE | 90 |
| MÚSICA | 90 | DIFICULDADE | 90 |
| EF. SONOROS | 71 | ORIGINALIDADE | 83 |
| DIVERSÃO | 91 | CLAS. FINAL | 86 |
| CRÍTICA | | | |

Toda a diversão da versão Playstation agora para Saturn numa versão que supera a original.

# OS FRUTOS DA PARCERIA SNK + SEGA

SATURN

**The King of Fighters 95, um dos melhores jogos de luta já produzidos pela SNK, finalmente chega ao Saturn numa conversão feita pela própria SNK.**

**O game está incrivelmente igual ao arcade.**

**Cada detalhe da parte gráfica está lá, pixel por pixel, sem alterações. A animação dos lutadores é impressionante, a SNK conseguiu fazer o que parecia impossível, fazer no Saturn o mesmo nível de animação do Neo Geo, você vai babar ao ver Mai Shiranui em movimento. A jogabilidade não teve nenhuma perda, ou seja, está perfeita. O som ficou igual ao arcade, mas não chega nem perto da versão Neo Geo CD, o que seria ideal.**

**Agora você deve estar se peguntando como a SNK conseguiu isto? E o load time? Bem, o load time é simplesmente inacreditável, em média 2 segundos por luta. O responsável por toda esta maravilha (gráficos, animação, load time, etc. e tal) é o cartucho de ROM que a SNK desenvolveu. Com este cart, que expande a memória ROM do Saturn, os gráficos ficam melhores, a animação perfeita e o load time passa despercebido. Mas o cart só funciona comTKOF95, nem adianta querer diminuir o load time de Street Zero ou qualquer outro jogo, entendido?**

Este é o cart de memória ROM que a SNK criou para TKOF95 do Saturn.

O load time é um absurdo, de tão curto.

Com um rápido toque para cima seu pulo vai muito mais longe.

É a maior baba jogar com os chefões. Depois de terminar o game, escolha yes no team edit e detone.

**Comandos**

| | |
|---|---|
| A | Soco Forte |
| B | Chute Forte |
| C (A + B) | Ataque Especial |
| X | Soco Fraco |
| Y | Chute Fraco |
| Z (X + Y) | Esquiva |
| L (X + Y + A) | Carregar Power |
| R (Y + A) | Provocar (tira power inimigo) |
| →→ | Avanço Rápido |
| ←← | Esquivar para trás |

**Dicas**

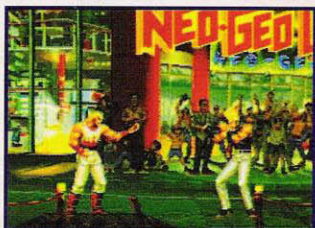
Para editar times basta escolher yes no team edit, antes de escolher os lutadores, mas não há finais para os times editados.

Para jogar com os dois mestres (Saysiu Kusanagi e Omega Rugal), basta terminar com qualquer time, mesmo editado, em qualquer nível de dificuldade e com qualquer número de continues.

Se você apertar qualquer botão durante a esquiva (Z ou X + Y), você vai dar um golpe surpresa.

Com o power cheio seus golpes tiram muito mais energia do oponente, aí é só dar um combo e conferir o estrago.

## Compare as duas versões

Saturn

Neo Geo CD

| SATURN | | | |
|---|---|---|---|
| THE KING OF FIGHTERS 95 | | | |
| SNK | CD | | |
| LUTA | 1 OU 2 JOGADORES | | |
| GRÁFICO | 92 | JOGABILIDADE | 94 |
| MÚSICA | 82 | DIFICULDADE | 83 |
| EF. SONOROS | 90 | ORIGINALIDADE | 88 |
| DIVERSÃO | 95 | CLAS. FINAL | 90 |
| CRÍTICA | | | |

**A conversão ficou quase perfeita, só faltaram as músicas da versão Neo Geo CD, aí seria um arraso.**

**Obs.:** Os golpes marcados com * são os Special e só podem ser acionados com a barra de power cheia ou a energia piscando. O (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por dois segundos.

### Kim Kaphwan

Crescent Moon Slash: ↓↙← + chute
Hienzan: (c) ↓ ↑ + chute
Flying Kick: (no ar) ↓↘→ + chute
Comet Cruncher: (c) ←→ + chute
Combo: voadora com B (já carregue ↓), Y, Y, Hienzan com B
*Phoenix Flattener: ↓↙←↙→ + BY

### Chang Koehan

Spinning Iron Ball: soco repetidamente
Breaking Iron Ball: (c) ← → + soco
Flying Ball Breaker: (c) ↓ ↑ + chute
Combo: voadora com B (já carregue ↓), X, Flying Ball Breaker
*Wild Ball Attack: ↓↘→↘↓↙← + A

### Choi Bounge

Hisho Kuretsuzan: (c) ↓ ↑ + chute (aperte chute no ar para atacar)
Hurricane Cutter: (c) ↓ ↑ + soco
Kaiten Hienzan: (c) ← → + soco (aperte soco novamente para um ataque surpresa)
Soaring Kick: (no ar) ↓↘→ + chute
Flying Monkey Slice: (c) ← → + chute
Combo: voadora com B (já carregue ↓), A, Hurricane Cutter com A
*Tornado Ripper: (c) ← ↓ ↑ + AY

### Heidern

Moon Slasher: (c) ↓ ↑ + soco
Cross Cutter: (c) ← → + soco
Neck Roller: (c) ↓ ↑ + chute
Storm Bringer: (de perto) →↘↓↙← + A
Combo: voadora com B (já carregue ←), B, Cross Cutter com A
*Final Bringer: (c) ← ↓ ↑ + AY

### Ralf

Vulcan Punch: soco repetidamente
Gatling Attack: (c) ← → + soco
Super A. Back Breaker: (de perto) ←↙↓↘→ + B
Blitzkrieg Punch: (c) ↓ ↑ + soco
Combo: voadora com B (já carregue ←), A, Gatling Attack com A
*Super Vulcan Punch: (c) ↙ ← → + A

### Clark

Vulcan Punch: soco repetidamente
Gatling Attack: (c) ← → + soco
Super A. Back Breaker: (de perto) ←↙↓↘→ + B
Super A. B Back Breaker: ←↙↓↘→ + A
Combo: voadora com B (já carregue ↙), Y, Y, Gatling Attack
*Ultra A. Back Breaker: →↘↓↙←→↘↓↙← + A

### Saisyu Kusanagi

Dark Thrust: ↓↘→ + soco
Burn Demon: → ↓ ↘ + soco
God Call: →↘↓↙← + soco
Combo: voadora com A, A, Dark Thrust
*Serpent Wave: ↓↙←↙→ + A

### Omega Rugal

Reppuken: ↓↘→ + soco
Kaiser Wave: →←↙↓↘→ + soco
Genocide Cutter: ↓↙←↖ + chute
God Press: →↘↓↙← + soco
Dark Barrier: ↓↘→ + chute (rebate magias)
Combo: voadora com B, Genocide Cutter com B
*Gigantic Press: →↘↓↙←→↘↓↙← + AY

### Andy Bogard

Shouryudan: →↓↘ + soco
Zan'eiken: (c) ↙ → + soco
Hishouken: ↓↙← + soco
Sonic Split: ↙ ↗ + chute
Dam Breaker Punch: ↓↙← + chute (faça o comando 3 vezes para mais acertos)
Combo: voadora com B, A, Dam Breaker Punch triplo
*Super Sonic Swirl: (c) ↓↘→ + BY

### Terry Bogard

Burn Knuckle: ↓↙← + soco
Power Wave: ↓↘→ + soco
Rising Tackle: (c) ↓ ↑ + soco
Crack Shoot: ↓↙←↖ + chute
Power Dunk: →↓↘ + chute
Combo: voadora com A, B, Power Dunk com B
*Power Geyser: ↓↙←↙→ + AY

### Joe Higashi

Hurricane Upper: ←↙↓↘→ + soco
Thrash Kick: ↙→ + chute
Tiger Kick: ↓↘→↗ + chute
TNT Punch: soco repetidamente
TNT Finish: (durante o TNT Punch) ↓↘→ + soco
Golden Heel Hurter: ↓↙← + chute
Combo: voadora com B, A, TNT Punch, TNT Finish
*Screw Upper: →←↙↓↘ + BY

### Mai Shiranui

Katchousen: ↓↘→ + soco
Ryuembu: ↓↙← + soco
Deadly Ninja Bees: ←↙↓↘→ + chute
Flying Squirrel Dance: (no ar) ↓↙← + soco ou (c) ↓ ↑ + soco segurado
Flying Dragon Blast: →↓↘ + chute
Combo: voadora com A, A, Ryuembu com A
*Super Deadly Ninja Bees: →↙→ + AY

### King

Venom Strike: ↓↘→ + chute
Tornado Kick: →↘↓↙← + chute
Trap Shot: →↓↘ + chute
Double Strike: →←→↘↓ + chute
Surprise Rose: ↓↙←↖ + chute
Combo: voadora com B, A, Tornado Kick com B
*Illusion Dance: ←→↘↓↙←↖ + BY

### Yuri Sakazaki

Koohken: ↓↘→ + soco
Saifa: ↓↙← + soco
Raikouken: ↓↘→ + chute
Hundred Blows: (de perto) →↘↓↙← + X
Hundred Blows Attack: →↘↓↙← + A
Yuri Super Upper: →↓↘ + soco
Haoh Shoukouken: →←↙↓↘→ + soco
Combo: voadora com B, B, Saifa
*Flying Phoenix Kick: →←→↘↓↙← + AY

## Kyo Kusanagi

Dark Thrust: ↓↘→ + soco
Burn Demon: →↓↘ + soco
Spinning Kick: ←↓↙ + chute
Crescent Slash: →↘↓↙←+ chute
Wave Smash: ↓↘→+ chute (aperte chute novamente para mais um acerto)
Combo: voadora com A, A, Wave Smash duplo, Burn Demon
*Serpent Wave: ↓↙←↙↓↘→+ A

## Benimaru

Lishtning Fist: →↓↘+ soco
Shinku Katategoma: →↘↓↙← + chute
Iaido Kick: ↓↘→ + chute
Triple Resist Kick: (durante o Iaido Kick) ↓↑ + chute
Super Lightning Kick: ↓↑ + chute
Drill Kick: (no ar) ↓ + B
Combo: Drill Kick, A, Iaido Kick, Triple Resist
*Heaven Blast Flash: ↓↘→↓↘+ A

## Goro Daimon

Minelayer: →↓↘+ X
Fake Minelayer: →↓↘+ A
Super Ukemi: ↓↙←+ chute
Super Ohsotogari: (de perto) →↙↓↘ + B
Earth Mover: (de perto) →↘↓↙←→+ A
Cloud Tosser: (pega o inimigo no ar) ←↙↓↘→+ X
Stump Throw: (de perto) ←↙↓↘→ + A
Combo: voadora com B, A, Stump Throw
*Heaven to Hell Drop: (de perto) →↘↓↙←→↘↓↙← + A

## Robert Garcia

Ryugekiken: ↓↘→ + soco
Lishtining Legs KO Kick: (c) ↙→+ chute
Ryuga: →↓↘+ soco
Haoh Shoukouken: →←↙↓↘→+ soco
Gen'eikyaku: →↘↓↙←+ chute
Flying Dragon Blast Kick: (no ar) ↓↙← + chute
Kyokugen Kick Dance: (de perto) ←↙↓↘→+ B
Combo: voadora com B, A, Kyokugen Kick Dance, Ryuga com A
*Ryuko Rambu: ↓↘→↘↓↙←+ A

## Ryo Sakazaki

Koohken: ↓↘→+ soco
Lightning Legs KO Kick: (c) ↙→+ chute
Koho: →↓↘+ soco
Haoh Shoukouken: →←↙↓↘→+ soco
Zanretsuken: →↘↓↙←+ soco
Flying Koohken: (no ar) ↓↘→+ soco
Kyokugen Punch Dance: (de perto) ←↙↓↘→+ A
Combo: voadora com B, A, Kyokugen Punch Dance, Koho com A
*Ryuko Rambu: ↓↘→↘↓↙←+ A

## Takuma Sakazaki

Koohken: ↓↘→+ soco
Lightning Legs KO Kick: (c) ↙→+ chute
Shouran Kyaku: (de perto) →↘↓↙← + Y
Shouran Kyaku Attack: →↘↓↙← + B
Zanretsuken: →↘↓↙←+ soco
Haoh Shikouken: →←↙↓↘→+ soco
Combo: voadora com A (já carregue ↙), A, Lightning Legs KO Kick, Zanretsuken
*Ryuko Rambu: ↓↘→←→+ AX

## Athena Asamiya

Psycho Ball: ↓↙← + soco
Psycho Reflector: ←↙↓↘→+ chute (rebate magias)
Phoenix Arrow: (no ar) ↓↙←+ soco
Psycho Sword: →↓↘+ soco
Combo: voadora com A, B, Psycho Sword com A
*Shining Crystal Bit: ←→↘↓↙←↖ + AY
*Crystal Shoot: (durante o Shining Crystal Bit) ↓↙← + soco

## Sie Kensou

Super Bullet Attack: ↓↙←+ soco
Dragon Uppercut: ←↓↙ + chute
Dragon's Fang: ←↙↓↘→+ soco
Dragon Talon Tear: (no ar) ↓↙←+ soco
Combo: voadora com A, B, Dragon's Fang com A
*Dragon God Drubbing: ↓↘→←→+ B

## Chin Gentsai

Gourd Attack: ↓↙←+ soco
Burning Sake Belch: →↓↘+ soco
Rolling Punch: ←↙↓↘→+ chute
Combo: voadora com B, A, Burning Sake Belch com A
*Thunder Blast: ↓↘→↓↘+ A

## Eiji Kisaragi

Spirit Blast: ↓↘→ + soco
Shadow Slicer: ←↙↓↘→+ soco
Stallion Kick: ↓↙←↖ + chute
Mist Slash: ↓↙← + soco
Bone Cutter: →↘↓↙←+ chute
Steel Wave Slasher: ↓↘→↘↓↙←+ soco
Shadow Attack: ↓↘→+ chute
Combo: Stallion Kick, A, Steel Wave Slasher
*Mantis Punch: ←↙↓↘→↘↓ + Y

## Iori Yagami

Dark Thrust: ↓↘→ + soco
Burn Demon: →↓↘ + soco
Deadly Flower: ↓↙←+ soco (faça o camando 3 vezes para mais acertos)
Dark Crescent Slice: →↘↓↙←+ chute
Combo: voadora com A, A, Deadly Flower triplo
*Maiden Masher: ↓↙←↙→+ A

## Billy Kane

Club Twist: soco repetidamente
Sparrow Drop: ↓↙←↖ + soco
Club Blow: ←↙↓↘→+ soco
Super Power Club: ↙↓↘→+ chute
Combo: voadora com A, A, Club Blow
*Flaming Hurricane: ↓↘→↘↓↙←+ AX

# O MASCOTE DA CAPCOM FINALMENTE CHEGA À GERAÇÃO 32 BITS

Depois de ganhar zinhentas e poucas versões para vários consoles diferentes, o herói da Capcom chega detonando nos consoles da nova geração.

O game é praticamente igual ao Rockman X³ (Megaman nos States) do Super NES, com algumas mudanças. As músicas são as mesmas do console de 16 bits, só que remixadas e com a tecnologia Q-Sound, o que dá um efeito super legal. Os gráficos, por incrível que pareça, não mudaram nada, só que a apresentação é em desenho animado e com uma música cantada e, antes de cada fase é mostrado um curto desenho apresentando o chefe de fase. A jogabilidade continua a mesma.

Há algumas diferenças entre as versões Saturn e Playstation. A principal é que no Saturn os gráficos do game não são em tela inteira, o que não acontece no Playstation. Em compensação, a jogabilidade na versão Saturn ficou um pouco melhor. Mas ambas as versões são igualmente divertidas e quem já é fã do carinha azul não pode perder mais esta aventura.

### Dicas

Cada chefe tem um ponto fraco diferente, estas são as armas certas para cada um:
Gravity Beetle - Parasitic Bomb / Toxic Sea Horse - Frost Shield / Blizzard Buffalo - Mega Buster / Blast Hornet - Gravity Whell / Volt Catfish - Tornado Fang / Crush Crawfish - Triad Thunder / Tunnel Rhino - Acid Burst
Neon Tiger - Spinning Blade
Se você quiser começar o game já com todos os itens, todas as armas e os 8 primeiros chefes já detonados, use a seguinte password: 2377 / 5163 / 6462 / 7847

### Comandos

**Playstation**

| | |
|---|---|
| □ | Tiro |
| □ segurado | Tiro Carregado |
| X | Pulo |
| ○ | Dash (Corrida) |

**Saturn**

| | |
|---|---|
| A | Tiro |
| A segurado | Tiro Carregado |
| B | Pulo |
| C | Dash (Corrida) |

**SATURN**

| ROCKMAN X³ | | | |
|---|---|---|---|
| CAPCOM | CD | | |
| AÇÃO | 1 JOGADOR | | |
| GRÁFICO | 80 | JOGABILIDADE | 92 |
| MÚSICA | 89 | DIFICULDADE | 84 |
| EF. SONOROS | 84 | ORIGINALIDADE | 80 |
| DIVERSÃO | 90 | CLAS. FINAL | 85 |

CRÍTICA

**A única mancada da versão Saturn é que o game não é em tela inteira, mas ainda continua divertido.**

**PLAYSTATION**

| ROCKMAN X³ | | | |
|---|---|---|---|
| CAPCOM | CD | | |
| AÇÃO | 1 JOGADOR | | |
| GRÁFICO | 82 | JOGABILIDADE | 90 |
| MÚSICA | 89 | DIFICULDADE | 84 |
| EF. SONOROS | 84 | ORIGINALIDADE | 80 |
| DIVERSÃO | 90 | CLAS. FINAL | 85 |

CRÍTICA

**Só a jogabilidade ficou devendo um pouco para a versão Saturn, mas os gráficos em tela inteira compensam.**

# Magic Carpet

## DOOM E SIM CITY A BORDO DE UM TAPETE VOADOR



Magic Carpet, que arrasou no PC (Edição 3), chega agora para Playstation e Saturn. O game mistura o estilo de Doom, tiro em primeira pessoa com a estratégia de Sim City, pois você deve construir castelos.

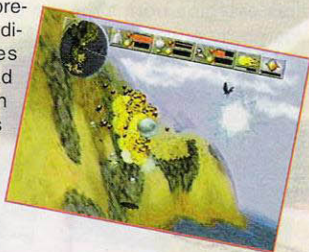
Mas em Magic Carpet você voa a bordo de um tapete mágico e suas armas são as magias, ou seja, você tem muito mais liberdade para explorar os mundos e ainda deve pensar em quais magias são as mais adequadas para cada situação.

As duas versões estão muito boas e quase não há diferenças. Os gráficos, que eram fantásticos na época em que o game saiu para PC, não são exatamente uma revolução comparados aos games atuais, mas não decepcionam. O som é muito bom, com músicas da Arábia e ótimos efeitos sonoros. A jogabilidade deixa um pouco a desejar, mas não prejudica a sua diversão. A única diferença entre as versões Playstation e Saturn é o load time, e desta vez o Playstation está um pouco mais rápido, mas isto não quer dizer que a versão Saturn seja uma tartaruga, o load time é um pouco mais demorado mas não chega a incomodar.

Você começa com poucas magias, mas consegue várias durante o jogo. Selecione-as no menu de magias.

Pegando um destes potes vermelhos, você consegue uma magia nova. Guie-se pelo mapa para achá-los.

Para conseguir mana, detone os monstros e use a magia do tiro branco para pegar as bolas de mana.

Você pode construir uma verdadeira fortaleza, como esta. Basta usar várias vezes a magia de construir castelo, mas é preciso bastante mana.

Os castelos inimigos também geram mana, basta fazer o mesmo esquema das bolas de mana, atire com a magia branca.

Ao construir o seu castelo, saem balões para coletar mana para você. Quanto maior o castelo, você terá mais balões.

Passando por este espelho, você é transportado para outro local do mapa.

### Comandos

**Saturn**

**Comandos Gerais**

| Botão | Comando |
|---|---|
| A | Usar magia esquerda |
| B | Usar magia direita |
| C | Subir |
| X | Destruir sua fortaleza |
| Y | Ativar menu de magias |
| Z | Descer |
| L + R | Ativar mapa |

**No menu de magias**

| Botão | Comando |
|---|---|
| A | Escolher magia esquerda |
| B | Escolher magia direita |
| Y | Fechar menu de magias |

**Playstation**

**Comandos Gerais**

| Botão | Comando |
|---|---|
| ▲ | Acelerar para frente |
| X | Acelerar para trás |
| □ | Usar magia esquerda |
| ○ | Usar magia direita |
| ↓ | Subir |
| L1 + R1 | Destruir sua fortaleza |
| L1 | Ativar menu de magias |
| ↑ | Descer |
| Select | Ativar mapa |

**No menu de magias**

| Botão | Comando |
|---|---|
| □ | Escolher magia esquerda |
| ○ | Escolher magia direita |
| L1 | Fechar menu de magias |

**PLAYSTATION**

| MAGIC CARPET | | | |
|---|---|---|---|
| BULLFROG | | CD | |
| TIRO/ESTRATÉGIA | | 1 JOGADOR | |
| GRÁFICO | 81 | JOGABILIDADE | 77 |
| MÚSICA | 80 | DIFICULDADE | 86 |
| EF. SONOROS | 89 | ORIGINALIDADE | 90 |
| DIVERSÃO | 84 | CLAS. FINAL | 83 |

**CRÍTICA**

**O game é divertido e o load time é ainda menor que no Saturn, mas os comandos originais são um pouco complicados.**

**SATURN**

| MAGIC CARPET | | | |
|---|---|---|---|
| BULLFROG | | CD | |
| TIRO/ESTRATÉGIA | | 1 JOGADOR | |
| GRÁFICO | 81 | JOGABILIDADE | 79 |
| MÚSICA | 80 | DIFICULDADE | 86 |
| EF. SONOROS | 89 | ORIGINALIDADE | 90 |
| DIVERSÃO | 84 | CLAS. FINAL | 83 |

**CRÍTICA**

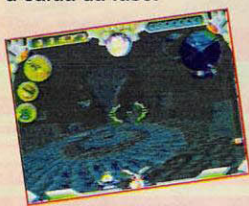
**Quem gosta de ação com uma pitada de estratégia vai adorar este game. Só a jogabilidade deixa a desejar.**

# A VOLTA DO COELHO ROBÔ

Quando o Playstation foi lançado, saiu uma remessa de games bons, entre eles havia Jumping Flash, um game que chamava a atenção pela sua diversão e originalidade. Agora quem adorou o primeiro game vai se deliciar com a continuação.

Em Jumping Flash 2, você não precisa mais se preocupar com o Barão Aloha, que está tranqüilo em seu planeta. Mas um ser espacial, chamado Capitão Suzuki, chega para infernizar a vida do pobre Barão. Suzuki quer alguns pedaços do planeta em que Aloha mora, pois ele é um colecionador. Barão Aloha consegue escapar antes de virar parte da coleção do terrível capitão Suzuki. É aí que você entra, Aloha telefona pedindo socorro e você é convocado para salvar o seu planeta.

O esquema do jogo é bem simples. Você deve passar por 6 mundos com 3 fases cada, sendo dois estágios normais e um Boss. Em cada fase você deve encontrar 4 Muu Muus e depois achar a saída da fase.

O game é uma mistura de Super Mario com Doom, ou seja, um game de plataforma com visão em 1ª pessoa. Com gráficos animais, um ótimo som e jogabilidade incomparável, Jumping Flash 2 consegue superar a primeira versão. Seu fator diversão é coisa rara. Game imperdível.

Dicas

Com o pulo simples você está arriscado a cair nos abismos, é preferível dar o pulo duplo ou triplo que você pode ver onde você vai cair.

Guarde sempre os itens especiais para usar contra os Bosses.

Quando estiver procurando Muu Muus, fique esperto no som que eles fazem e também olhe para todos os lados, para cima e para baixo.

Para ver o verdadeiro final do game você deverá terminar o game duas vezes.

Comandos

| | |
|---|---|
| X | Pulo |
| X, X | Pulo Duplo |
| X, X, X | Pulo Triplo |
| h | Tiro |
| V | Usar Item Especial |
| R1 + ↑ | Olhar para Baixo |
| R1 + ↓ | Olhar para Cima |

| PLAYSTATION | | | |
|---|---|---|---|
| JUMPING FLASH 2 | | | |
| SONY | | 2 CDS | |
| AVENTURA/TIRO | | 1 JOGADOR | |
| GRÁFICO | 94 | JOGABILIDADE | 95 |
| MÚSICA | 87 | DIFICULDADE | 80 |
| EF. SONOROS | 89 | ORIGINALIDADE | 92 |
| DIVERSÃO | 96 | CLAS. FINAL | 92 |
| CRÍTICA | | | |
| Jumping Flash 2 é totalmente viciante, é começar para não parar mais. | | | |

Estes são os Muu Muus que você deve encontrar.

Ache a argola e passe por ela para ir para uma fase de bonus. Faça um perfect para ganhar uma vida.

Em cada mundo você deve passar por duas fases e um Boss.

Para achar os Muu Muus, siga as indicações da tela.

Dentro desta piscina na primeira fase há um ótimo item.

Tome cuidado com estas aranhas, elas são chatíssimas.

Caia no poço para pegar mais Muu Muus.

Guie-se pela sombra para não cair nos abismos.

Você pode detonar alguns inimigos com um simples pulo.

Fique esperto com os inimigos aéreos, olhe para cima e detone-os.

Esta é apenas uma pequena amostra dos Bosses que você vai ter que enfrentar.

Durante a sua aventura você acha vários itens, como este que recarrega a sua energia.

Procure sempre por passagens secretas, como esta no teto.

# DOUBLE DRAGON

## OS IRMÃOS LEE ATACAM NO PLAYSTATION

Se você nunca ouviu falar em Double Dragon, você só pode ser um vegetal, que nunca sai de casa e é isolado do resto do mundo. O game, que é pai dos jogos de luta atuais, se originou nos arcades e já teve várias versões em vários consoles. Billy e Jimmy, os irmãos Lee, já fizeram até parceria com os Battletoads. Mas agora a pancadaria é prá valer, é na base do mano-a-mano, no estilão de Street Fighter.

O game é uma conversão de Double Dragon do Neo Geo (edição 4), mas com um "algo mais". Além do clássico estilo de luta 2D, esta versão para Playstation ainda tem um modo mini-3D, que simula um ambiente 3D, ou seja, você pode rotacionar e fazer zoom à vontade. Mas não fique muito alegre, não vá pensando que você poderá trocar de plano, mandar o inimigo para outro plano, escolher entre mil ângulos de visão diferentes ou coisas do gênero, no fundo continua sendo um game de luta 2D. Para os jogadores que gostam de um visual power para os golpes especiais, agora tem o Overdrive Mode, que parece com o modo original, mas quando você aplica "aquele" golpe especial, dá até para sentir as porradas que o inimigo leva.

Os gráficos estão bem fiéis aos da versão Neo Geo, mas alguns quadros de animação foram cortados, em compensação a apresentação ficou bem mais animal. As músicas ficaram muito boas, mas não chegam nem perto da versão Neo Geo CD e o load time também incomoda um pouco. Double Dragon para Playstation tem inovações bem legais, com algumas falhas, mas no geral continua sendo bem divertido.

**Comandos**

| | |
|---|---|
| X | Golpe fraco |
| ○ | Golpe médio |
| □ | Golpe forte |
| ▲ | Golpe extra |

Na tela de seleção de personagens, aparecem os golpes do lutador escolhido.

No Tiny 3D Mode você pode rotacionar e dar zoom à vontade com os botões R1, R2, L1 e L2.

No Overdrive Mode os golpes especiais ficam super animais.

Você pode alterar o tamanho do seu lutador, basta pausar o game e apertar X, ○, □, ▲ ou o direcional.

**Dicas**

Se o seu oponente estiver tonteado no chão, aperte ↑ + qualquer botão para dar mais um golpe.
Quando a barra azul alcançar o total de sua energia vai aparecer a palavra Charge e você poderá aplicar o golpe especial. Quanto menos energia você tiver, mais rápido você enche o Charge.

| PLAYSTATION | | | |
|---|---|---|---|
| DOUBLE DRAGON | | | |
| TECHNOS | | CD | |
| LUTA | | 1 OU 2 JOGADORES | |
| GRÁFICO | 82 | JOGABILIDADE | 90 |
| MÚSICA | 80 | DIFICULDADE | 71 |
| EF. SONOROS | 83 | ORIGINALIDADE | 90 |
| DIVERSÃO | 92 | CLAS. FINAL | 86 |
| CRÍTICA | | | |
| O game ficou bem fiel ao original e o novo modo que simula um ambiente 3D é bem original. | | | |

# FUTIBA NOVO NO PEDAÇO

São vários ângulos de visão para escolher, até esta nostálgica visão de cima.

Os goleiros fazem defesas simplesmente ridículas.

Na guerra entre os 32 bits não pode deixar de ter games de futebol, e VR Soccer é mais um game do gênero que chega para esquentar esta guerra. O game já saiu para PC, agora para Playstation e está previsto também para Saturn.

Os gráficos estão ótimos e super detalhados, mas a animação ficou devendo. Os jogadores não se movimentam com realidade e fazem jogadas estranhas, a bola parece de borracha pura, quando você faz um gol, por exemplo, ao invés da bola ficar na rede, ela simplesmente rebate e sai do gol novamente, isto é ridículo.

Como na maioria dos games de futebol da nova geração, em VR Soccer 96 você também pode escolher entre vários ângulos de visão, mas faltou um ângulo mais próximo das jogadas.

A jogabilidade está abaixo da média dos games de futebol, você tem poucas opções de jogadas e as respostas aos comandos são um pouco lentas, mas você se acostuma após algumas horas de jogo.

Se você está procurando um game de futebol ótimo, bem divertido e cheio de inovações, então dançou. VR Soccer 96 tem apenas gráficos bonitos, e só.

Dicas

Para fazer gols facilmente, chegue por um dos cantos da grande área, cruze para o lado oposto que o goleiro vai cair, aí é só fazer o gol e correr pro abraço.

Comandos

Geral

| | |
|---|---|
| ▲ | Trocar de jogador |
| ○ | Correr |
| L1 ou R1 | Rotacionar durante Free Kick ou Goal Kick |
| L2 | Mudar para ângulo de visão anterior |
| R2 | Mudar para próximo ângulo de visão |

No ataque

| | |
|---|---|
| X | Passe |
| □ | Chute |

Na defesa

| | |
|---|---|
| X | Roubar bola |
| □ | Carrinho |

| PLAYSTATION | | | |
|---|---|---|---|
| VR SOCCER 96 | | | |
| GREMLIN | | CD | |
| FUTEBOL | | 1 OU 2 JOGADORES | |
| GRÁFICO | 89 | JOGABILIDADE | 70 |
| MÚSICA | 64 | DIFICULDADE | 63 |
| EF. SONOROS | 71 | ORIGINALIDADE | 60 |
| DIVERSÃO | 73 | CLAS. FINAL | 71 |
| CRÍTICA | | | |
| VR Soccer 96 poderia ser melhor. Tomara que caprichem na versão 97. | | | |

# MAGIC E KAREEM DETONAM NAS QUADRAS DO PLAYSTATION

Se você é fanático por basquete, taí um game que você não pode perder. Slam'n Jam 96 traz os super astros da NBA, Magic Johnson e Kareem Abdul-Jabbar.

O game saiu originalmente no 3DO e já era arrasador, mas esta versão para Playstation está simplesmente matadora.

Os gráficos continuam animais, mas a movimentação dos jogadores está melhor e o game ficou um pouco mais rápido. O ângulo de visão é o mesmo do 3DO, mas quem precisa de vários ângulos de visão diferentes se é mais legal jogar assim.

A jogabilidade é perfeita, o game é fácil de jogar e a resposta aos comandos é rápida e precisa. O som também é de fazer inveja, músicas detonantes e efeitos sonoros melhores ainda.

Diversão é o que não falta neste game, se você jogar por alguns minutos, corre o risco de não conseguir mais parar. Com tantos atrativos, o que você está esperando para jogar Slam'n Jam 96? Não marque bobeira, não é todo dia que sai um game deste nível.

Nos arremessos livres, segure o botão de arremesso até a cesta ficar centralizada, então solte.

Você pode fazer enterradas animais, como esta. É só segurar o botão de Turbo e, dentro do garrafão, apertar o arremesso.

No final de cada quarto são mostradas as estatísticas da partida.

Durante o jogo aparecem dicas, fique esperto.

Comandos

No ataque

| | |
|---|---|
| X | Passe |
| V | Arremesso |
| h | Empurrar o adversário |
| R2 ou L2 | Correr |

Na defesa

| | |
|---|---|
| X | Trocar de jogador |
| V | Pular |
| h | Roubar a bola |
| R2 ou L2 | Correr |

| PLAYSTATION | | | |
|---|---|---|---|
| SLAM'N JAM 96 | | | |
| CRYSTAL DYNAMICS | | CD | |
| BASQUETE | | 1 OU 2 JOGADORES | |
| GRÁFICO | 91 | JOGABILIDADE | 91 |
| MÚSICA | 88 | DIFICULDADE | 85 |
| EF. SONOROS | 90 | ORIGINALIDADE | 86 |
| DIVERSÃO | 93 | CLAS. FINAL | 89 |

CRÍTICA

**Slam'n Jam 96 para Playstation conseguiu superar a versão original para 3DO. O game é descomplicado e divertido.**

# THE NEED FOR SPEED

## MUITA VELOCIDADE E DIVERSÃO NO SEU PLAYSTATION

A Electronic Arts acaba de lançar uma versão de The Need for Speed para Playstation. O game já saiu para 3DO e PC, mas esta versão está mais parecida com a de PC.

O esquema é o seguinte, você deve escolher uma das máquinas e passar todo mundo para chegar em 1º lugar. Há vários modos de jogo, o Time Trial para quem gosta de praticar ou quebrar records, o Head-to-Head para quem quer tirar um racha com um adversário, o Single Race para quem gosta de correr sem compromisso e o Tournament para quem gosta de disputar títulos. Mas quem quer apenas correr contra um amigo, pode linkar seus Playstations e suas TVs. Não tem outro Playstation, TV ou cabo link? Não tem problema, você pode jogar também com a tela dividida.

Se no 3DO os gráficos eram parecidos com os de Road Rash, no Playstation é diferente. Os gráficos estão mais granulados, mas muito mais coloridos e a velocidade é absurdamente grande, o que aumenta a adrenalina. O som combina com a velocidade do game e a jogabilidade não deixa por menos. Confira você mesmo.

**Comandos**

| | |
|---|---|
| □ | Acelerador |
| X | Freio |
| ▲ | Mudar ângulo de visão |
| ○ | Freio de mão |
| R1 ou L1 | Aumentar marcha |
| R2 ou L2 | Diminuir marcha |
| ↑ | Buzina |

**Dicas**

Não use o freio de mão, nas curvas é preferível soltar o acelerador ou dar toquinhos no freio nas curvas mais animais.

Se você conseguir uma batida espetacular ou algo do gênero, dá para pausar e ver o replay.

| PLAYSTATION | | | |
|---|---|---|---|
| THE NEED FOR SPEED | | | |
| ELECTRONIC ARTS | CD | | |
| CORRIDA | 1 OU 2 JOGADORES | | |
| GRÁFICO | 84 | JOGABILIDADE | 91 |
| MÚSICA | 89 | DIFICULDADE | 86 |
| EF. SONOROS | 90 | ORIGINALIDADE | 85 |
| DIVERSÃO | 92 | CLAS. FINAL | 88 |
| CRÍTICA | | | |
| A velocidade é grande e a diversão também, e você não precisa ter dois Playstations para jogar contra um amigo. | | | |

# RESIDENT EVIL

## ZUMBIS E OUTROS MONSTROS EM MAIS UM GAME COM A QUALIDADE CAPCOM

Se você pensava que a Capcom só fazia games de luta, está muito enganado. Com Resident Evil, a Softhouse prova que pode fazer jogos de gêneros variados com a mesma qualidade de sempre. Resident Evil é, sem dúvida nenhuma, o game do mês e desde já, forte candidato ao game do ano.

O esquema é o seguinte: várias pessoas estão sendo encontradas mortas e mutiladas em Racoon City. Os membros do Bravo Team do S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Squad) foram mandados para investigar a situação. Sobrevoando o local de helicóptero, os caras descobrem uma mansão dentro da Racoon Forest. Só que o helicóptero cai e o S.T.A.R.S. perde o contato com o Bravo Team. Agora os membros do Alpha Team são mandados para investigar a Racoon Forest, localizar o helicóptero e salvar os tripulantes.

Comandos

| | |
|---|---|
| X | Abrir portas |
| | Examinar |
| | Atacar |
| □ | Correr |
| R1 | Empunhar arma |
| Start | Ativar menu |
| ↑ | Andar para frente |
| | Empurrar objetos |
| ↓ | Andar para trás |

Você escolhe entre Chris Redfield ou Jill Valentine, ambos do Alpha Team.

Cada personagem tem suas vantagens e desvantagens. Chris é muito mais resistente que Jill, mas carrega apenas 6 itens de cada vez, enquanto Jill pode carregar até 8 e esta é a melhor vantagem dela. Cada um tem 4 finais diferentes, dependendo de quantos integrantes do S.T.A.R.S. você salva no final. O melhor final de Jill é salvando Chris e Barry e o melhor final de Chris é salvando Jill e Rebecca.

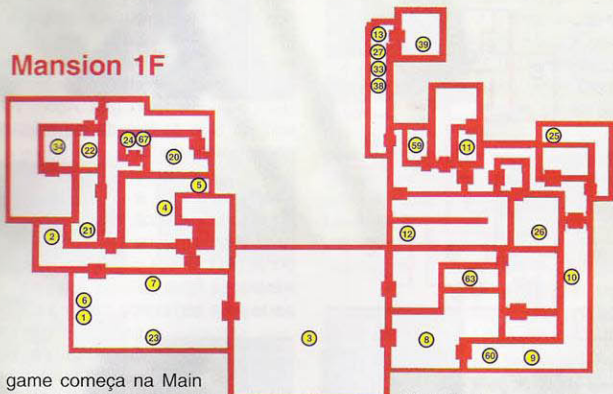
Quando você tiver vários itens de um mesmo tipo (principalmente munição), combine-os para ocupar menos espaço no seu inventário.

Os gráficos estão simplesmente arrasadores, super detalhados e a movimentação é bem realista. O som é tenebroso, passando "aquele" clima de filme de terror, com músicas bem arranjadas e efeitos sonoros do além. A jogabilidade também é muito boa, mas você pode demorar um pouquinho até se acostumar com os comandos. Enfim, o game tem a qualidade já conhecida dos jogos da Capcom. Uma perfeição.

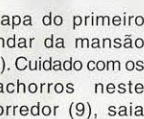
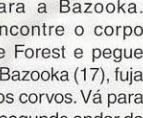
DICAS

Carregue sempre um só tipo de arma e bastante munição para esta mesma arma.Não desperdice munição à toa, sempre que possível, tente fugir dos inimigos e só apele para a arma se for extremamente necessário.Procure se movimentar sempre correndo, para economizar tempo.Ao encontrar os baús para guardar itens, pegue o que você vai precisar e deixe o que você não vai usar no momento. Sempre dê uma passada nestes baús para atualizar o seu inventário.Para salvar o seu progresso você tem que usar os Ink Ribbons, que são itens bastante limitados, então evite ficar salvando direto.Consulte o mapa constantemente para não se perder.Só pegue munição para a arma que você estiver usando.Deixe o maior número de Herbs possível dentro dos baús para quando você precisar deles.

| PLAYSTATION | | | |
|---|---|---|---|
| RESIDENT EVIL | | | |
| CAPCOM | | CD | |
| ADVENTURE | | 1 JOGADOR | |
| GRÁFICO | 98 | JOGABILIDADE | 93 |
| MÚSICA | 97 | DIFICULDADE | 92 |
| EF. SONOROS | 98 | ORIGINALIDADE | 96 |
| DIVERSÃO | 98 | CLAS. FINAL | 96 |
| CRÍTICA | | | |
| **Apavorante. Arrasador. Animal. Incrível. Inacreditável. Fantástico. Faltam adjetivos para descrever este game.** | | | |

## Mansion 1F

O game começa na Main Hall, do 1º andar da mansão. Depois do blá blá blá, você vai para a Dining Room. Enquanto Barry examina o sangue, pegue o Wood Emblem na parede (1). Depois disso vá para o corredor e detone o zumbi que aparece (2), ao lado do corpo de Kenneth há dois Clips. Volte com Barry para a Main Hall e explore o local (3), Barry dá o Lock Pick. Volte para o corredor onde você enfrentou o primeiro zumbi e entre na porta esquerda no final do corredor, usando o Lock Pick. Empurre a estante e pegue as notas musicais (4), use-as no piano para abrir a porta secreta. Pegue o Gold Emblem

e coloque o Wood Emblem no lugar (5). Volte para a Dining Room e coloque o Gold Emblem onde você achou o Wood Emblem (6) para achar uma Shield Key escondida (7).

Volte para a Main Hall e entre na porta dupla azul. Empurre a escada para a estátua e suba para pegar o mapa do primeiro andar da mansão (8). Cuidado com os cachorros neste corredor (9), saia correndo, mas se optar por detoná-los, você pode pegar um Clip atrás da mesa (10). Aqui você poderá pegar o Chemicals ao lado do baú (11), salvar o seu progresso e colocar os itens que você não precisa no baú. Agora você deve ir para a sala dos quadros, não se preocupe com os corvos, aperte o botão de cada quadro nesta

exata ordem: "A Newborn Baby", "An Infant", "A Lively Boy", "A Young Man", "A Tired Middle-Aged Man", "A Bold-Looking Old Man" e por fim, aperte o botão do quadro no final do corredor para conseguir a Star Crest (12). Coloque a Star Crest nesta placa (13) tomando cuidado com o cão. No segundo andar você vai enfrentar ainda mais zumbis (14), fique esperto. Na biblioteca você vai encontrar o Botany Book (15). Encontre Barry no segundo andar da Main Hall (16), ele vai dar Acid Rounds para a Bazooka. Encontre o corpo de Forest e pegue a Bazooka (17), fuja dos corvos. Vá para o segundo andar da Dining Room e empurre a estátua para baixo (18). Mais zumbis estão à sua espera (19), desça a escada. Use o Chemicals na bomba de água para detonar as plantas que bloqueiam o seu caminho (20) e pegue a Armor Key na parede, nesta mesma sala, há vários Herbs, volte para pegá-los se precisar.

Fique com a bazooka equipada e examine a mesa, detone o zumbi

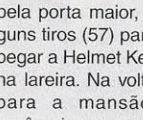
que ataca de surpresa (21) e pegue o Keeper's Diary na mesa. Nesta sala, pegue a Broken Shotgun (22). Volte para a Dining Room e pegue a pedra azul onde você derrubou a estátua (23). Coloque a pedra azul no olho do tigre para conseguir a Wind Crest (24). Nesta parte também há alguns Herbs (25), pegue se precisar e fuja dos cachorros. Entre nesta sala, pegue a Shotgun na parede e coloque a Broken Shotgun no lugar (26). Passe pelo corredor e coloque a Wind Crest na placa (27). Pegue o Researcher's Will na mesa desta sala (28) e depois aperte o botão no quadro com os insetos para que a água do aquário desça, empurre-o para a direita e depois empurre a estante para onde estava o aquário, pegue as Explosive Rounds.

Pegue o Lighter aqui (29) e use na lareira desta outra sala (30) para conseguir pegar o mapa do segundo andar da mansão. Na sala das armaduras, empurre as estátuas vermelhas exatamente em cima dos ralos para depois apertar o botão que está no chão e pegar a Sun Crest (31). Agora você vai encontrar Richard, que foi mordido por uma cobra enorme (32), ele pede remédios. Você deve voltar para pegar o Serum para Richard, mas no caminho passe pelo corredor e coloque a Sun Crest na placa (33). Pegue o Serum nesta sala (34) e volte imediatamente. Richard não resiste, mas antes ele dá, o Radio (35). Empurre este armário e acenda as velas com o Lighter (36), entre na porta secreta e pegue Acid Rounds. Agora prepare-se para enfrentar um perigo realmente grande, esta cobra enorme (37), nem tente detoná-la, apenas desvie-se dela até pegar a Moon Crest do lugar onde a cobra estava e depois saia correndo da sala. Coloque a última Crest na placa (38) e finalmente a porta é destravada. Empurre a escada para pegar o Crank em cima da prateleira (39). Agora você está do lado de fora da mansão, pegue o mapa do local aqui (40). Use o Crank para que a água desça e você possa passar pela ponte (41). Desça o elevador e fique esperto para correr dos cachorros. Chegando na Guardhouse, empurre a estátua que você encontra logo de cara até este buraco (42), para evitar maiores problemas. Na sala de jogos há duas aranhas gigantes, leve a bazooka carregada com Acid Rounds para cuidar delas. Veja a posição dos tacos na mesa de sinuca (43) como se eles fossem os ponteiros de um relógio. No banheiro, tire a tampa da banheira para deixar a água escorrer e pegar a C. Room Key (44). Pegue o Red Book em cima da cama (45), há também Shotgun Shells

na mesa se você precisar. Passe correndo pelo cacho de abelhas para pegar a Dormitory Key (46). Pegue o Plant 42 Report na mesa e o mapa na parede (47), depois empurre as estantes e desça a escada (48). Agora você deve empurrar as caixas para passar pela água (49).

Não se preocupe com o tubarão, apenas corra e entre nesta porta (50), dentro da sala, mova a alavanca para não ter mais problemas com a água ou com os tubarões e aperte o botão perto da porta para destrancar a sala ao lado. Pegue a Dormitory Key (51), há também alguns Clips e Shells. Voltando para o primeiro andar da Guardhouse, vá para esta estante, pegue o V-Jolt Report, e coloque o Red Book no lugar (52) para achar uma porta secreta. Entre na porta para

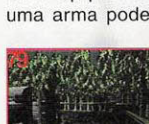
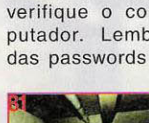
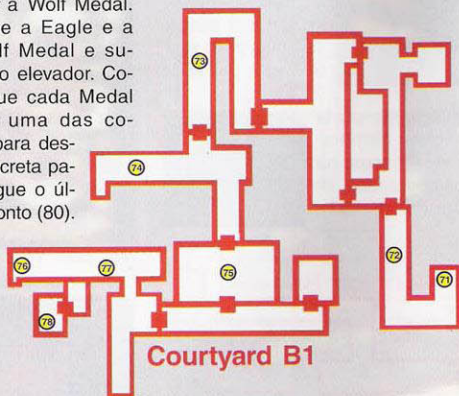
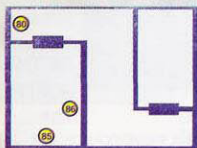
ver a enorme planta, mas nem tente enfrentá-la ainda, saia pela porta maior. Veja o painel de controle da porta trancada (lembra-se dos tacos na mesa de sinuca, indicando 3h45?),

aperte os botões 3, 4 e 5 na seqüência para abrir a porta (53). Dentro da sala há quatro Empty Bottles, pegue apenas três (54). Você pode colocar Water dentro destas garrafas na pia e os UMB. Nº 2 e 4 nas estantes. Faça o seguinte: 1- Encha uma garrafa com água e outra com UMB. Nº 2. Combine-as para conseguir o NP-003. 2- Coloque UMB. Nº 4 em uma garrafa e conbine com o NP-003. Agora você tem o UMB. Nº 7. 3- Encha uma garrafa com UMB. Nº 4 e outra com UMB. Nº 2, combine-as para obter o Yellow-6. 4- Agora combine o Yellow-6 com o UMB. Nº7 para conseguir o UMB. Nº 13. 5- Finalmente, faça outra solução de NP-003 e misture-a com o UMB. Nº 13 para consguir uma solução de V-Jolt (55). Volte para o subsolo da Guardhouse e coloque a solução de V-Jolt na raiz da planta (56). Agora vá para onde você viu a planta pela primeira vez, entrando pela porta maior, e detone-a com alguns tiros (57) para pegar a Helmet Key na lareira. Na volta para a mansão, você vai se encontrar com Wesker.

Depois responda ao chamado do Radio no caminho (58). Agora prepare-se, a mansão está lotada

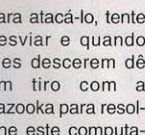
de inimigos ainda mais perigosos, os Hunters, fique esperto para não morrer. Acenda a luz da sala e pegue o Doom Book 1 na estante, ative o menu use o comando Check no livro e abra-o para descobrir a Eagle Medal (59). No corredor, fuja das aranhas gigantes (60). Nesta sala, empurre a escada, apague a luz, suba a escada e pegue a pedra vermelha na cabeça do Cervo (61). Lembra daquela cobrona? Agora você terá que enfrentá-la de verdade. Examine o piano, a cobra sairá da lareira e fará um buraco no chão, dê o primeiro tiro e depois fuja, fique correndo e só atire de longe, não deixe ela chegar muito perto (62). Depois examine o buraco que a cobra fez e desça com a ajuda de Barry, a corda se parte e Barry vai procurar outra. Aperte o botão para abrir uma passagem secreta (63), mas não entre ainda, espere por Barry. Ele volta e dá o Pass Number, agora sim você pode descer pela passagem secreta. Tome cuidado no caminho, pois você encontrará mais zumbis. Chegando na cozinha, suba o elevador. Dentro da biblioteca, Pegue o Scrapbook na cadeira (64). Na pró-

xima sala da biblioteca, acenda a luz apertando o botão na parede e depois empurre a estátua para o local onde a luz iluminou (65), para abrir uma passagem secreta e pegar o primeiro MO Disk. Nesta pequena sala, você pega alguma munição e a Bateria (66). Vá colocar a pedra vermelha no olho do tigre para pegar a Colt Phyton (67), uma arma detonante. Agora você deve novamente sair da mansão e ir para o Courtyard. Coloque a bateria no local onde o elevador não funcionava e suba (68). Use o Crank novamente neste local (69). Agora você já pode entrar aqui (70). Você vai encontrar Barry, responda Yes para a primeira pegunta e No para a segunda. Ache Enrico e ele vai dizer que há um traidor entre os membros do S.T.A.R.S., mas é morto antes de terminar (71). Na volta, pegue este novo Crank (72). Use o Crank aqui para ter acesso a esta porta (73). Agora você vai ter que dar uma de Indiana Jones (74), fuja da pedra

para não se dar mal. A pedra vai abrir o caminho para você. Agora você terá que detonar mais uma aranha gigante (75), use a bazooka com Flame Rounds. Se você não estiver com a faca, pegue a que está no chão e corte a teia que bloqueia a porta. No caminho tome cuidado com as cobras que caem do teto, apenas corra. Você vai encontrar mais uma pedra enorme. Basta correr como fez na primeira. Depois volte para o local onde a pedra estava e pegue o mapa e mais um MO Disk (76). Use o Crank aqui três vezes (77), para encontrar uma sala secreta. Empurre a estátua até este ponto e depois use o Crank duas vezes (78), empurre a estátua para o local iluminado para pegar o Doom Book 2. Faça o mesmo que fez com o primeiro Doom Book para conseguir a Wolf Medal. Leve a Eagle e a Wolf Medal e suba o elevador. Coloque cada Medal em uma das colunas da fonte (79), para descobrir a passagem secreta para o Laboratório. Pegue o último MO Disk neste ponto (80). Entre nesta sala, acenda a luz, pegue

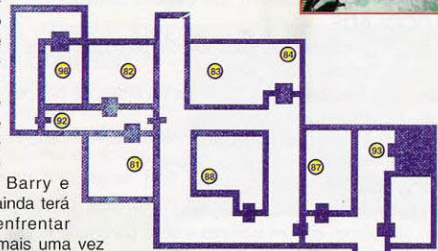
a Researcher's Letter em cima da mesa (81) e leia atenciosamente para pegar umas passwords, depois veja o quadro e anote os simbolos, empurre a estante e aperte o botão para acender uma luz azul, veja o quadro novamente. Nesta sala entre equipado com uma arma poderosa e fique esperto para detonar 4 zumbis (82), pegue o Fax na parede e use o primeiro MO Disk na Pass Code Output Machine, você ganha o Pass Code 01. Na sala do computador, pegue os Slides no chão (83) e depois verifique o computador. Lembra das passwords que você anotou? No Login, digite JOHN e a password é ADA (84), agora você deve destravar duas portas, a password é MOLE.

Entre na sala que você destravou no segundo sub-solo, coloque os Slides no projetor e veja

## Laboratory B2

alguns dos seus inimigos favoritos (85), depois aperte o botão (86) para descobrir um local secreto atrás da coluna, pegue a Lab Key e aproveite para pegar o Security System File também. Agora entre nesta sala e empurre as caixas exatamente nesta posição para depois empurrar a escada no meio e entrar

pelo sistema de ar (87). Você vai parar numa espécie de necrotério, use mais um MO Disk para conseguir o Pass Code 02 (88). Ag[illegible] para a Power Room. Você vai encontrar um novo tipo de inimigo, os Gremlins. Eles ficam no teto e algumas vezes descem

para atacá-lo, tente desviar e quando eles descerem dê um tiro com a bazooka para resolver o problema. Ache este computador e ative a energia elétrica bloqueada (89). Aqui você encontrará a última máquina de Pass Code (90), use o MO Disk restante. Agora na sala principal da Power Room, ligue este computador e forneça energia para o elevador (91). Com todos os Pass Codes você já pode destrancar esta porta (92) e encontrar

Chris, mas você ainda não tem a chave para libertá-lo. Volte para o elevador (93) e ligue-o, você encontra Barry e desce o elevador junto com ele (não há mapa do local). Depois disso você vai descobrir que Wesker é o traidor e que Barry também está nessa (94), mas se você seguiu a nossa estratégia certinho até aqui, Barry vai estar do seu

lado e vai salvar Jill (95). Agora você encontra Tyrant (96), a mais poderosa arma biológica do mundo. Para detoná-lo, fique correndo e atire somente de longe com as suas melhores armas (97), não deixe Tyrant chegar perto, ele é meio lento mas pode pegá-lo de surpresa. Depois de detonar Tyrant, volte para salvar Chris (98). Volte tudo e entre pela saída de emergência (daqui para frente também não há mapa). No caminho pegue a bateria (99) e coloque-a no lugar. No heliporto, pegue o Flare na caixa (100) e use-o no meio do campo de pouso. Se você salvou Barry e Chris, ainda terá que enfrentar Tyrant mais uma vez no heliporto (101). Fique correndo e não tente atirar nele com nenhuma arma. Quando restarem poucos segundos para a explosão da mansão, o cara do helicóptero joga o Rocket Launcher, pegue-o e equipe-se com ele, aí é só dar um tiro bem dado com esta belezinha para mandar Tyrant pelos ares. Se você terminar o game salvando Barry e Chris, ainda ganhará a Special Key (102). Reinicie o game com o Save que o game

## Laboratory B1

faz após o final e ache aquela sala que você não conseguiu abrir, no primeiro andar da mansão, entre na porta ao lado da porta dupla azul na Main Hall e depois entre na porta seguinte, pronto, agora é só usar a Special Key que você vai entrar no Closet e mudar a roupa do seu personagem (103).

Está bem. Você tem um computador e gostaria de saber quais jogos vão ser lançados durante este ano... Sabendo disto, nós da Gamers, decidimos ir atrás dos lançamentos apresentados na E3 (Eletronic Entertainment Expo) por softwarehouses de todo o mundo.

A feira (leia mais sobre ela na seção Game News) tinha mais de 400 empresas lançando produtos para computador. Foram mais de 1.700 (!) produtos diferentes, sendo que 60% deles eram jogos. Mais de 60.000 pessoas visitaram a feira durante 3 dias para ver tais lançamentos. Os mais esperados foram **Magic The Gathering** da **Microprose**, **Dungeon Keeper** da **Bullfrog**, **Diablo** da **Blizzard** e **Quake** da **ID**.

QUAKE É UMA DAS PROMESSAS DE 96

As maiores surpre-sas foram a Microsoft, que apresentou um montão de jogos e a SEGA, que aposta firme no mercado de PC, convertendo seus jogos de Saturno, mostrando que o mercado de entretenimento para PC promete ser ainda maior neste ano.

MTG NO PC

Agora anote na sua agenda quais os programas que serão lançados e quais você vai querer comprar...

## ACCESS

**Links LS** - Para quem gosta de golf este aqui vai arrasar. Jogo desenvolvido especialmente para o Pentium com gráficos indo até 1.600 X 1.200 pixels e 16.7 Milhões de cores.

## ACCOLADE

**Eradicator** - Jogo de tiro em 3D com possibilidade de visão em 1ª ou 3ª pessoa e multiplayer.

**Legends Football '97** - Todos os 30 times da NFL e mais de 1.300 jogadores (de toda a liga).

**Star Control 3** - Este aqui vai ser de matar. A terceira versão do jogo de estratégia e comércio espacial.

## ACTIVISION

**Blast Chamber** - Você está preso (com uma bomba amarrada em seu corpo) em um labirinto e deve conseguir fugir.

**Mechwarrior 2: Mercenaries** - Mais uma continuação. O jogo está ficando cada vez melhor e se você gosta de luta de robôs deve comprar.

**Hyperblade** - Lembra-se de Rollerball ? O filme onde gladiadores no futuro disputavam um esporte super violento ? Está aqui o jogo.

## ART DATA

CHESS WAR DA ART DATA

**Chess Wars** - Xadrez como você nunca viu. Atores de verdade participam da batalha.

## BLIZZARD

**StarCraft** - Duele com 3 raças alienígenas em um jogo no estilo de Warcraft .

**Diablo** - RPG com os gráficos mais bonitos que existem. PROMETE SER UM DOS MELHORES JOGOS DE 96 !

DIABLO DA BLIZZARD

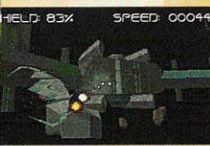
**Pax Imperia 2** -SimCity no es-paço parte 2.

DAGGERFALL DA BETHESDA

**Warcraft II: Beyond the Dark Portal** - Missões adicionais.

## BETHESDA SOFTWORKS

**The 10th Planet** - Os cientistas descobrem a existência de um DÉCIMO planeta. Quando conseguimos chegar até lá descobrimos que uma raça alienígena está preparando a invasão da Terra. Jogo desenhado pelos criadores do filme Stargate.

THE 10TH PLANET

**X-Car** - Promete ser um dos melhores jogos de corrida do ano.

PBA Bowling - Boliche. Para quem gosta...

The Elder Scrolls: DaggerFall - Este promete. Segundo episódio da série iniciada com Arena. RPG super legal.

## EIDOS - DOMARK

**Tomb Raider** - Um dos jogos de maior sucesso da feira. Você será Lara Croft tentando recuperar o lendário SCION.

**Deathtrap Dungeon** - O primeiro jogo de luta da Domark.

**Flying Nightmares 2: Semper Fi** - Pilote um Harrier, um Cobra ou um LAV-25 destruindo aviões inimigos.

Terracide - Uma máquina fora de controle ameaça destruir toda a vida na Terra e sua missão será impedi-la.

## EIDOS - U.S. GOLD

**Olympic Summer Games** - Olimpíadas na sua casa.

**Olympic Soccer** - Jogo de futebol com excelentes gráficos.

## ELETRONIC ARTS - BULLFROG e EA

**AH-64D Longbow** - Você vai pilotar o mais moderno helicóptero por mais de 20.000 Km de terreno totalmente texturizado tendo a impressão de estar voando de verdade.

**Dungeon Keeper** - Finalmente um jogo inovador: Você é o Bad Guy... E deve construir um dungeon para evitar que seu tesouro seja roubado. Promete !

**Privateer: The Darkening** - Mais um da série WC, desta vez com John Hurt e Christopher Walken em vídeo.

## ID

**Quake** - O mais esperado jogo do ano de 95 que só deve chegar no final de 96. A sequência de DOOM.

UM DOS MONSTROS DE QUAKE

## INTERACTIVE MAGIC

**Hind** - Mais um simulador do Apache.

**Air Warrior II** - Este aqui é pouco conhecido por aqui mas na América todo mundo joga por ser um simulador de vôo MULTI-PLAYER.

**Decathlon** - As olimpíadas na sua casa.

O MELHOR JOGO DE FÓRMULA 1 ? É DA PSYGNOSIS !

## MAXIS

**SimCopter** - Construiu uma cidade em SimCity ? Agora voe por ela com SimCopter...
**SimGolf** - Primeiro simulador de golfe da Maxis. Deve ser o primeiro de outros simuladores que virão a seguir.

## MICROPROSE

**Star Trek: Generations** - O filme já está meio velho, mas o jogo parece ser legal. Com as vozes de Patrick Stewart, William Shatner e Malcom McDowell.
**Magic: The Gathering** - BINGO ! O maior sucesso de cardgame chega ao PC. Promete ser o título mais vendido de 96 (se sair mesmo). Quem está coordenando o projeto é Sid Meyer.
**X-Com: Apocalypse** - Os alienígenas não desistem de tentar invadir a Terra... Terceira tentativa e promete ser ainda melhor que as duas anteriores...

## MICROSOFT

DEADLY TIDE

**Deadly Tide** - Aliens invadem a Terra pelo mar...
**Hellbender** - Gillian Anderson (a Scully de Arquivo-X) coloca sua voz nesta estória de ficção-científica.
**The Condemned** - Lembram-se do filme O SOBREVIVENTE ? Pois aqui você controla robôs em um show parecido com aquele do filme.
**Monster Truck Madness** - Simulador daqueles carros enormes.
**NBA Full Court Press** - Basquete multiplayer (até 5 jogadores).
**Close Combat** - Jogo de estratégia da segunda guerra, mostrando a batalha da Normandia e a invasão do DIA-D.
**Age of Empires** - Promete ser o CIVILIZATION da Microsoft. Vá da era do gelo até o futuro sendo o líder de uma raça.

## NEW WORLD COMPUTING

**Heroes of Might and Magic II** - Continuação de onde terminou o primeiro jogo. Lord Ironfist morre e seus filhos devem disputar o poder.
**Viper** - Simulador de vôo e de combate onde você pilota um moderno caça e deve salvar a Terra.

## OCEAN

**Mission: Impossible** - Tom Cruise entra no seu micro. Um dos maiores sucessos do cinema de 96 chega ao CD-ROM.

## PSYGNOSIS

**Athanor** - Mistério e esporte onde você duelará com criaturas místicas da Grécia antiga.
**Chronicles of the Sword** - Aventura na corte do rei Arthur.

ATHANOR-ESPORTE COM MONSTROS ?

**The City of Lost Children** - Uma aventura surrealista com um grupo de órfãos.
**Destruction Derby 2** O primeiro foi mal... Será que desta vez acertaram ?
**F1** - Pode ser o melhor jogo de fórmula 1 já feito até hoje. Os gráficos são incríveis e promete muito.

LANDS OF LORE II DA VIRGIN

**Discworld II**: Missing Presumed? Quem se divertiu com o primeiro vai morrer de rir com este aqui. Quem não conhece pode jogar que vale a pena.
**Island of Dr. Moreau** - Baseado no livro "A ilha do Dr. Moreau", onde você deve solucionar o mistério dos monstros que existem na ilha.
**Ecstatica 2** - Mais uma das promessas de 96. Se for tão bom quanto o primeiro: COMPRE !

## SEGA

A SEGA VEM COM TUDO

**Virtua Fighter** - Lutas em 3D e gráficos excelentes.
**Daytona USA** - Corrida com a marca SEGA.
**Sega Rally Championship**, **Max TT** e **Virtua City PD** devem sair no começo de 97.

## PAPYRUS

**Nascar Racing 2** - Seguindo a linha dos simuladores de corrida a Papyrus lança esta continuação.

## SIMON & SCHUSTER

**Tom Clancy's SSN** - O próprio autor (Tom Clancy) vai dar as ordens das missões que você vai ter que cumprir ao assumir o comando do USS Cheyenne.
**Pie-Jackers** - Cyndi Lauper e Cheech Marin dão voz para esta comédia onde 4 companhias de pizzas competem pelo mercado.
**Star Trek Borg: Experience the Collective** - Um RPG onde você entra no mundo dos Borgs.

## VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

SPOT - FINALMENTE NO PC

**SPOT** - Quem tem video game já sabe o que esperar deste jogo. Diversão, gráficos excelentes e música animal.
**Command & Conquer: Red Alert** - Disco de missões para o melhor jogo do ano passado.
**Lands of Lore: Guardians of Destiny** - Sequência com gráficos FANTÁSTICOS.

COMMAND & CONQUER: DISCO DE MISSÕES

A feira apresentou centenas de outros lançamentos que vão ficar para quando os jogos saírem. Até lá...
Até lá...

X-CAR DA BETHESDA

**Este mês várias novidades para as pessoas que apreciam MTG.**
**Livros, fitas VHS, expansões, campeonato...**
**Um mês para jogador nenhum reclamar...**
**Vamos conhecer cada um destes lançamentos de perto.**

Quem joga Magic já sabe a importância que novas cartas tem no jogo: novas estratégias.
Os jogadores podem desenvolver estratégias utilizando apenas as cartas recém lançadas ou misturar cartas novas com as já existentes.
E isto pode significar COMBOS poderosíssimos, que nunca foram pensados, e que podem ganhar o jogo em um ou dois turnos...
Então, cada nova expansão de Magic é esperada com ansiedade por jogadores de todo o planeta.
Com exceção de Ice Age, as últimas expansões lançadas não tiveram muito sucesso (Fallen Empires, Chronicles, Homelands) deixando os jogadores com saudades de Legends, Antiquities e Arabian Nights (que tinham cartas super poderosas).
Com a concorrência de Star Wars (um card game baseado nos personagens do filme) Magic vinha perdendo espaço na venda de CCG e isto obrigou a Wizards a preparar uma expansão "vitaminada", com cartas que iriam impressionar os jogadores (novatos e veteranos).
E parece que acertaram a mão...
Algumas cartas irão impressionar pelo poder que possuem. Dêem só uma olhada em algumas:

**LAKE OF THE DEAD** - Para este terreno entrar em jogo você deve sacrificar um pântano. Você pode virar Lake of the Dead para produzir um mana preto ou sacrificar um pântano para produzir 4 MANAS PRETOS. Imagine um DARK RITUAL DE 5 MANAS todo turno. Pestilência, Drenar Vida, Queimadura da Alma, Sombra Materializada vão ficar difíceis de parar...

**SHALTERED VALLEY** - Só pode ter um destes em jogo de cada vez do seu lado. Se no final da sua fase de manutenção você tiver até 3 terrenos você ganha uma vida.
Pode ser virado para produzir um mana incolor. Imagine o que você pode fazer com a Orbe Zurana e este terreno...

QUER APRENDER A JOGAR COM ESTA TURMA?

E quando os terrenos não vierem pelo menos você vai ganhar alguma coisa...

**SOL GRAIL** - Artefato de custo 3 que quando entra em jogo você escolhe uma cor. Vire este artefato para produzir um mana da cor escolhida.
É quase uma Black Lotus, só que tem um custo mais alto. Mas não é destruída para produzir mana...

**LIM-DÛLS'S VAULT** - Mágica instantânea que custa 1 mana preto e 1 azul. Você pode olhar as 5 cartas de cima do seu grimório. Se quiser pode deixar estas cartas em cima do seu grimório, na ordem que quiser. Se achar que as cartas não estão boas, pode pagar 1 ponto de vida, colocar as 5 cartas que você acabou de ver de volta ao grimório e ver mais 5 cartas.
Repita isto até você achar que está bom. Em seguida embaralhe tudo, menos as 5 cartas que vão ficar em cima.
Boa para quando precisamos de um Raio, uma Orbe Zurana ou um Desencantar.

**LORD OF TRESSERHORN** - Criatura 10/4 (!) que para entrar em jogo custa 1 mana preto, 1 azul, 1 vermelho, 1 incolor, sacrificar 2 criaturas, 2 pontos de vida e o adversário comprar 2 cartas. O custo de invocação pode ser um pouco alto, mas ter uma criatura 10/4 e que REGENERA com apenas 1 mana preto ? Tá barato !

São 194 cartas que muitas mereceriam ser comentadas aqui. Vamos deixar para uma outra oportunidade para ver melhor as cartas.

---

Outra dica legal é uma fita de vídeo que está saindo com a análise da eliminatória de Nova York para o grande concurso PRO TOUR. Em 90 minutos você vai conhecer quem foram os jogadores, o tipo de baralho de cada um dos finalistas e uma análise do tipo de baralho usado e da estratégia que o jogador planejou. Custa US$ 15,00 nos EUA.

---

E por falar em campeonato, 4 jogadores brasileiros vão participar do campeonato mundial (PRO TOUR) que vai selecionar o melhor jogador de Magic do mundo. O ganhador do campeonato deve ganhar um prêmio de US$ 25.000,00 em DINHEIRO e mais um montão de bugigangas que os patrocinadores vão dar. A coisa mais legal é que o campeão vai ganhar também UMA CARTA de Magic. Mas não será simplesmente uma carta. Vai ser uma carta ÚNICA. Ou seja o vencedor vai poder dizer que é a única pessoa que tem uma carta EXCLUSIVA... Imaginaram o valor desta carta ?????
Agora quando seus pais ficarem implicando quando você fica jogando Magic fala que você está TREINANDO para o campeonato do próximo ano...
A gente vai ficando por aqui e no próximo mês tem mais Magic...
Se você ainda não conhece está perdendo...

**PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.**

# PROGAMES

## Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 -Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115-Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - R. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-7303
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7086-1594 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905-Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B -Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S.J.RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 -Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupê, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 L. 4 -Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L -Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660-Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311-L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b-Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - R. Dr. Nelson de Sá Earp, 95 L. 06 -Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707-L.104-BL01-Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908-Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L-Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel .: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

**www.progames.com.br**

**Informações sobre Franchising**

**Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444**